

LET'S MAKE ★ CHARACTER 【レッツ メイク キャラクター】

CGイラストテクニック

vol.9

ILLUSTRATION AND EXPLANATION by ANMI

イラスト＆解説

Anmi

SAI / CLIP STUDIO PAINTテクニック徹底解説

人物と光、人物と背景にフォーカスした作品を通して、
きらきらして印象的なイラストのための明暗の描き方や
影の考え方、背景と人物配置などの描画方法を大公開！

Let's Make ★ Character 【レッツ メイク キャラクター】

CGイラストテクニック

CG Illustration Techniques

Illustration and Explanation by Anmi

vol.9



BNN
Bug News Network

はじめに

はじめまして、Anmiと申します。

イラスト・漫画などを描いたりして、色々な活動をしています。この本を手に取っていただいてどうもありがとうございます。この本では、イラスト1枚のメイキングに対してページを多く割いているので、私が今まで投稿していたメイキング（Webや他の出版物など）より細かいところまで説明しています。ここでは、2つのイラストの描き方を解説していて、1枚は人物と光の表現、もう1枚は人物と背景の表現にフォーカスしています。

今私は、自分のことを「絵でお仕事しています」と言えるようになりましたが、絵の仕事がしたいと決心した5年前は、色々なこと、特にCGイラストの描き方に慣れなくて、苦しい時期を過ごしていました。描きたいキャラクターや気持ちを考える以前に、手法のことをまったく分かっていなかったせいで、いつも頭の中に描いていたものと結果が全然違っていて、このままで大丈夫かと不安になったこともあります。

でも振り返ってみると、とにかく新規キャンバスを作ってなんでも描こうとしていた経験も、他の人のイラストを沢山集めて分析していたことも、他の作家さんたちの配信やメイキングを見ていたことも、全て今のイラストを描くために必要なものだったと思います。その時期のあらゆる経験は、絵の上達のための養分でした。

CGイラストの手法は、人それぞれみんな全然違っていて、「こうしたほうが絶対いい」というものはありません。本書に載せた情報全てが読者の方々のCGイラストに適応されることはたぶんないでしょう。それぞれのスタイルに合わせて、参考資料になったり、ヒントになったり、一部が取捨選択されるのだと思います。

このメイキングが読者さんの「あらゆる経験」の中の1つになることができれば嬉しいです。

Anmi

Contents





作業環境と制作工程について

作業環境

OS　　　：Windows7 64bit
CPU　　 ：Intel Core i5-2500
メモリ　：8GB
HDD　　 ：2TB
タブレット：Wacom Cintiq 24HD touch
モニター：Dell U2311

使用ソフト

CLIP STUDIO PAINT PRO
Adobe Photoshop CS5

※CLIP STUDIO PAINT PROとAdobe Photoshopについては、本書解説においてはそれぞれ、CLIP STUDIO PAINT PRO Version 1.5.6、Adobe Photoshop CC(2015.5)を使用しております。

作業工程

ワコム社の直接描ける液晶ペンタブレットを通常のタブレットのようにして使っています。つまり、ペンは24HD touchの液晶ペンタブレットに当てて描いていますが、このタブレットの液晶ではなく、モニターにカーソルが現れるようにしていて、作業の際はいつもサブモニターだけを見ています。
これでは、このタブレットを買った甲斐がないのですが、液晶タブレットに集中すると、どうしても液晶と目の距離が無意識に近くなってしまい、すぐ目が疲れたり視力が下がってしまうのが心配だったので、仕方がなくこんな使い方をしています。いつか目が疲れない液晶タブレットを見つけたら買いたいですね。液晶である以上目が疲れてしまうのは避けられないことだと思いますが…。
視力保護のため、モニター液晶の明るさも最低に下げて作業しています。

Chapter. 01

SAIで行う線画の描画とマスキング



CG Illustration Techniques

Illustration and Explanation By Anmi

Chapter.
01

SAIで行う線画の描画とマスキング

まずはラフを描きます。描きたいイラストのポイントを決めてから、ざっくりとラフを描いていきます。その後、配色を行いカラーラフを仕上げたら、それを元にしてもう一段階詳細な線画ラフを描き、本番の線画へと移ります。線画が描けたらそれを利用して描画エリアのマスキング(色分け)を行います。

ラフの作成

01 私の場合、ラフはアナログのこともあれば、今回のようにデジタルから描き始めることもあります。大体どんな絵を描きたいのかを考えながら、頭の中に浮かぶ雰囲気や、キーワードなどをメモしていきます。落書きなどをしながら、描きたいイラストのポイントを決めます。ラフの方向性を決めてから進むと迷うことがありません。今回は、次のようなポイントが思い浮かびました。

・青系のイラストが多いので、今回は暖色を使ってみたい
・水と泡を描きたい

ここから、描く対象を具体的に設定し、「赤い服やオブジェクトに囲まれた女の子」としました。そして赤い服はセーラー服、オブジェクトは、赤からイチゴを連想して「セーラー服の女の子とイチゴが水の中にいる」ようなイラストを描くことにしました。



女の子が水の中で浮いているいくつかのポーズを考えて、ラフを何枚か描いてみました





色を付けてみましたが、隠れてしまう体のパーツがあることが残念に感じたのでこのラフは保留にしました



3枚のうち、このイラストのポーズが一番可愛く見えたので、このラフを使うことにしました

02 SAIを開き、新規キャンバスを作成します。普段は「A4／350dpi」、または「B5／350dpi」を基本作業サイズに設定しています。「A4 350dpi」サイズであれば、ほとんどの出版物に対応できます。解像度は、300dpiほどでも大丈夫です。仕事のイラストではない場合は、もっと低い解像度でも問題はないのですが、私の場合は同人誌などに収録することも考えて、基本的に350dpiに設定しています。今回は本のサイズに合わせています。



①「ファイル」メニュー→「新規キャンバス」を選択します



④開いた「新規キャンバス作成」パネルで「幅」と「高さ」に今回のサイズの数値を入力しました。最後に「ファイル名」を入力して「OK」ボタンを押しました

03 新規キャンバスが開いたら、白く塗りつぶし、「鉛筆」ツールを選択して設定をします。



③「バケツ」ツールを選択し、キャンバスをクリックして白く塗りつぶしました

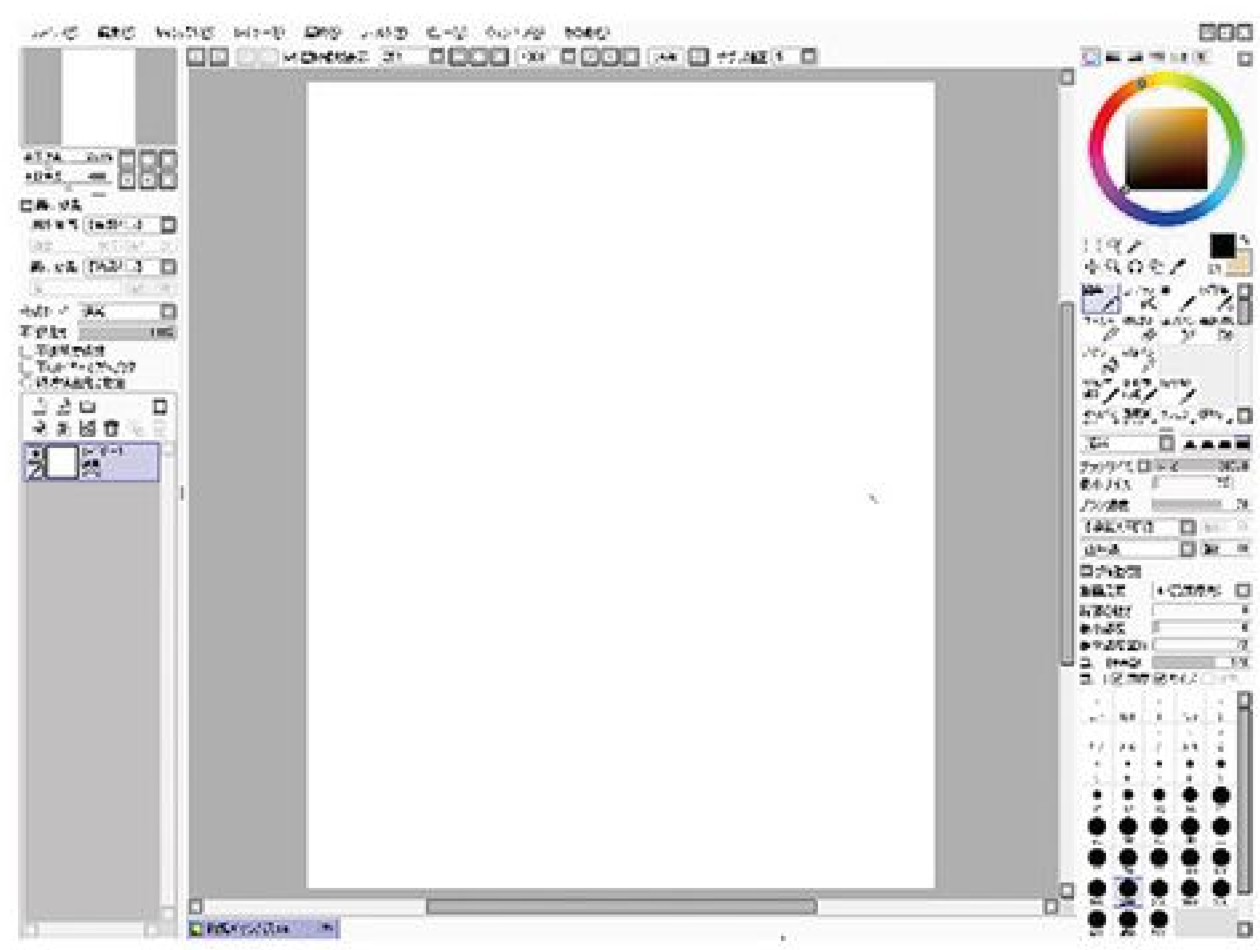


④「鉛筆」ツールを選択



⑤ブラシの「最小サイズ」を「7」、「ブラシ濃度」を「70」に設定し、「ブラシに適用するテクスチャの選択」で「画用紙」を選択し、「強さ」を「30」に設定しました

⑥「詳細設定」を開き、「筆圧」にチェックを入れ、「描画品質」を「4（品質優先）」、「最小濃度」を「6」、「最大濃度筆圧」を「2%」、「筆圧」を「128」に設定しました

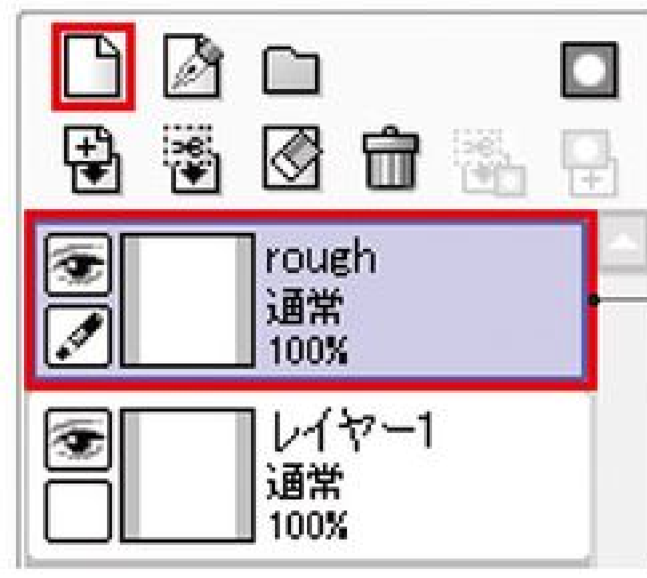


①新規キャンバスが作成され、レイヤーが 1 枚作られている状態です



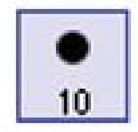
②描画色に白を選択しました

04 新規キャンバス作成時に作られたレイヤーの上に、新規で1枚レイヤーを作成して、ラフを描くためのラフレイヤーにします。



「通常レイヤーの新規作成」をクリックし、新規レイヤーを作成し、名前を「rough」としました

05 ラフ作業時に決めた構図を描きます（今回のようにデジタルでラフを描いた場合は、それを読み込みます）。その時に「水に投げ入れられたイチゴ」のようなイメージが描きたいと思ったので、キャラクターも水の中にいるイメージです。キャラクターを中心に、水泡とイチゴが散らばっている様子も描くつもりですが今の段階ではキャラクターのみ描いています。



①ブラシサイズは、少し太めの「10～12」を選択



②描画色に黒を選択しました



③ラフを描きました。髪の毛の色は、描いているうちになんとなく茶色いイメージがわいたので、途中で描画色を茶色にしてみました

カラーラフの作成

01 光の方向だけ先に確認しておきたいので、ラフレイヤーの上に「乗算」レイヤーを作成して、ざっくりと影を塗ります。そうすると今後の色塗りの時に迷いません（このレイヤーは最終的には消しても大丈夫です）。今回のイラストの場合、水面（左上）から射す光をキャラクターが背面から浴びる感じにしたいので、「逆光」を活用します。



①新規レイヤーを作成して名前を「影」とし、合成モードを「乗算」にしました



②「筆」ツール等で描画



③「消しゴム」ツールで削除



④「ブラシサイズ」を「200」前後にしてグレーの影色で塗り、確かめました。ここでは「筆」ツールを使いましたが、このツールでなくとも広い面積を塗るのに便利なツールであれば問題ありません。また、影と光の方向が確認できたら、このレイヤーは削除してしまっても構いません

TECHNIQUES

「光」の考え方について

光源の位置（光が入ってくる方向）を意識すると、表現したいことを効果的に描画できます。以下が順光と逆光の特徴です。

【順光】
- 人物の姿とディテールがよく見える
- 立ち絵（または、プロフィール画像）は、ほぼ順光を使う

【逆光】
- シルエットが強調される
- 雰囲気を生かしたい場合に使う
- 少しミステリーな感じもあり

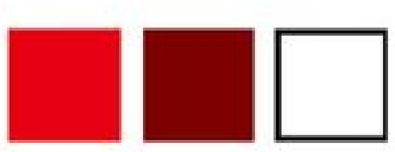




02

ラフレイヤーの下にカラーラフ用のレイヤーを作り、「筆」ツールを使って配色をしていきます。「筆」ツールは、広い面積を塗る場合によく使うツールなので、配色にも本格的な色塗りの時も同じく使いますが、配色時は特にこのツールでなくても問題ありません。

今回は、「水」と「イチゴ」がイラストのメインイメージなので、「白」「赤」が一番目立つイラストにします。制服（とイチゴ）の赤から置いて（塗って）いきます。「赤」が目立つように、背景は白のままにしました。髪の毛は赤と近い色で、制服（とイチゴ）の赤との組み合わせが良いと思ったのでブラウンにすることにしました。メインカラーがはっきりすると見てくれる人の頭の中にイラストのイメージが強く残るので、色の配分で迷っている場合は、カラーチャートを活用することをおすすめします。



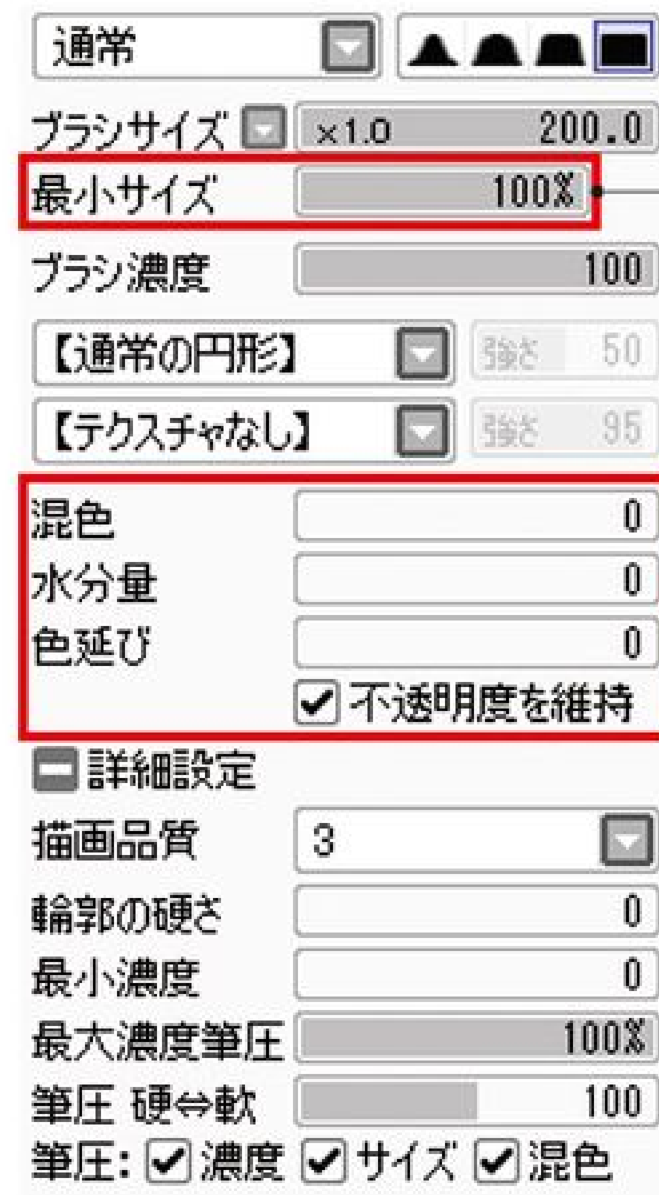
①赤、白、ブラウンの基本色のカラーチャート



②新規レイヤーを作成して名前を「color」としました



③「筆」ツールを選択



④ブラシの「最小サイズ」を「100%」に設定しました

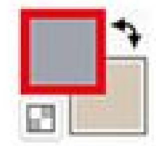
⑤「混色」「水分量」「色延び」を「0」に設定し、「不透明度を維持」にチェックを入れました



⑥「color」レイヤーに配色を考えながら色を置きました。ブラシサイズは「50〜160」など適宜変えます。最初は本当に軽く「色を置く」行為に集中して作業をし続けて全体的な様子を見る感じですが、この段階で出来上がった色のレイヤーを、そのままペン入れの後の色塗り段階まで持っていくので、全体が気に入る配色になるまで繰り返します

03

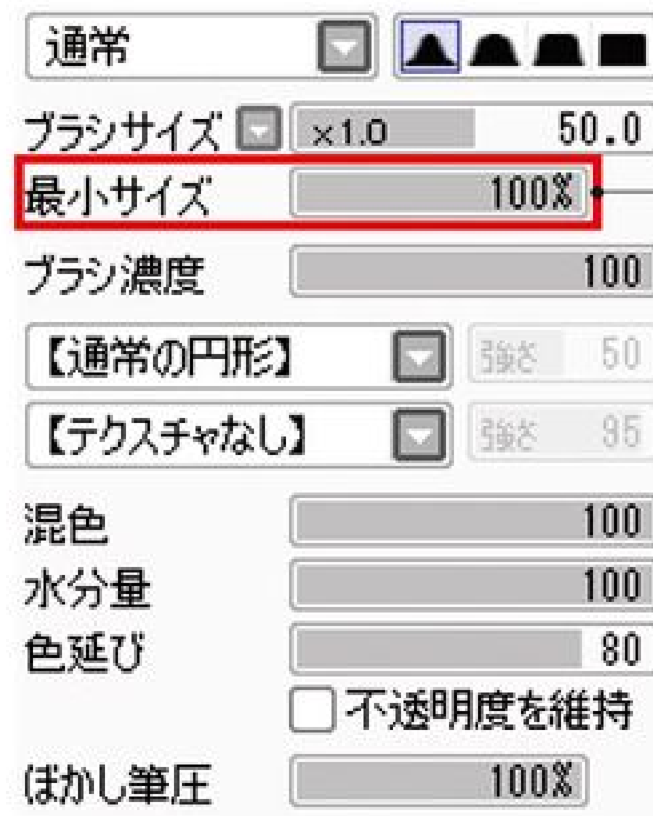
新規レイヤーを作成し、先ほど確認した光の方向を思い出しながら、同じ「筆」ツールを使って影をつけていきます。色に変化をつけたい部分は「ぼかし」ツールの設定を少し変更したカスタムツールを使います。



②描画色を選択して描画



③カスタム「ぼかし2」ツールを作成



④ブラシの「最小サイズ」を「100%」に設定しました



①新規レイヤーを作成して名前を「shadow」とし、合成モードを「乗算」にしました





⑤ブラシサイズを適宜変えて、影を塗りました。左が「color」レイヤー左上にある目のマークの「レイヤーの表示・非表示の設定」アイコンをオフにして、カラーラフを非表示にしたところです。メインカラーの「赤」が暖色で、涼しい水のイメージとは逆なので、影の色を青みがかったグレーにして、全体の色を寒色系にします。股や袖のあたりなどは暖色を使い、「ぼかし」ツールなどを使って影の色に少し変化を与えても良いでしょう

TECHNIQUES

カラーチャートについて

カラーラフを作成する際、必ず一度は「どの色をメインにするか」を先に考えてみると良いです。今回選んだ色を例に取ります。

①赤：メインカラー、強くてインパクトある色
まず一番メインになるメインカラーを1つ決めます

②ブラウン（髪の色）：マッチする色、メインカラーとある関係を持つ色

メインカラーとマッチする色を選びます。メインカラーと似た色か、補色にすると良いです。メインカラーとは明度・彩度が異なるようにすると、色のリズムがよくなります。赤と似た色はオレンジ・ピンク、補色は緑です。今回の場合、「ブラウン」はオレンジから彩度と明度を落としたもので、オレンジと赤は似た色ですので「ブラウン」にしました

③ホワイト：メインカラー・似合う色を効果的に目立たせる（支える）色
先に決めた2つの色を補足する色を決めます。今回のイラストの場合、赤とブラウンが充分目立つように、ホワイトを加えました

04 泡とイチゴを描きます。「鉛筆」ツールの設定を少しだけ変更したカスタム「ペン」ツールと、「エアブラシ」ツールを利用して泡とイチゴを表現します。ざっくりとイチゴの配置を確認する程度のラフですが、イラスト全体の雰囲気が確認できます（キャラクターがイチゴと一緒に水の中に入っていて、泡が散らばっているイメージ）。



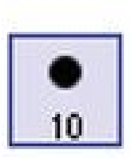
①新規レイヤーを作成して名前を「ichigo」としました



②カスタム「ペン」ツールを作成



③「詳細設定」を開き、「筆圧 硬⇔軟」を「12」に設定しました



④ブラシサイズは、「10～14」程度に適宜変更し、泡を描画しました



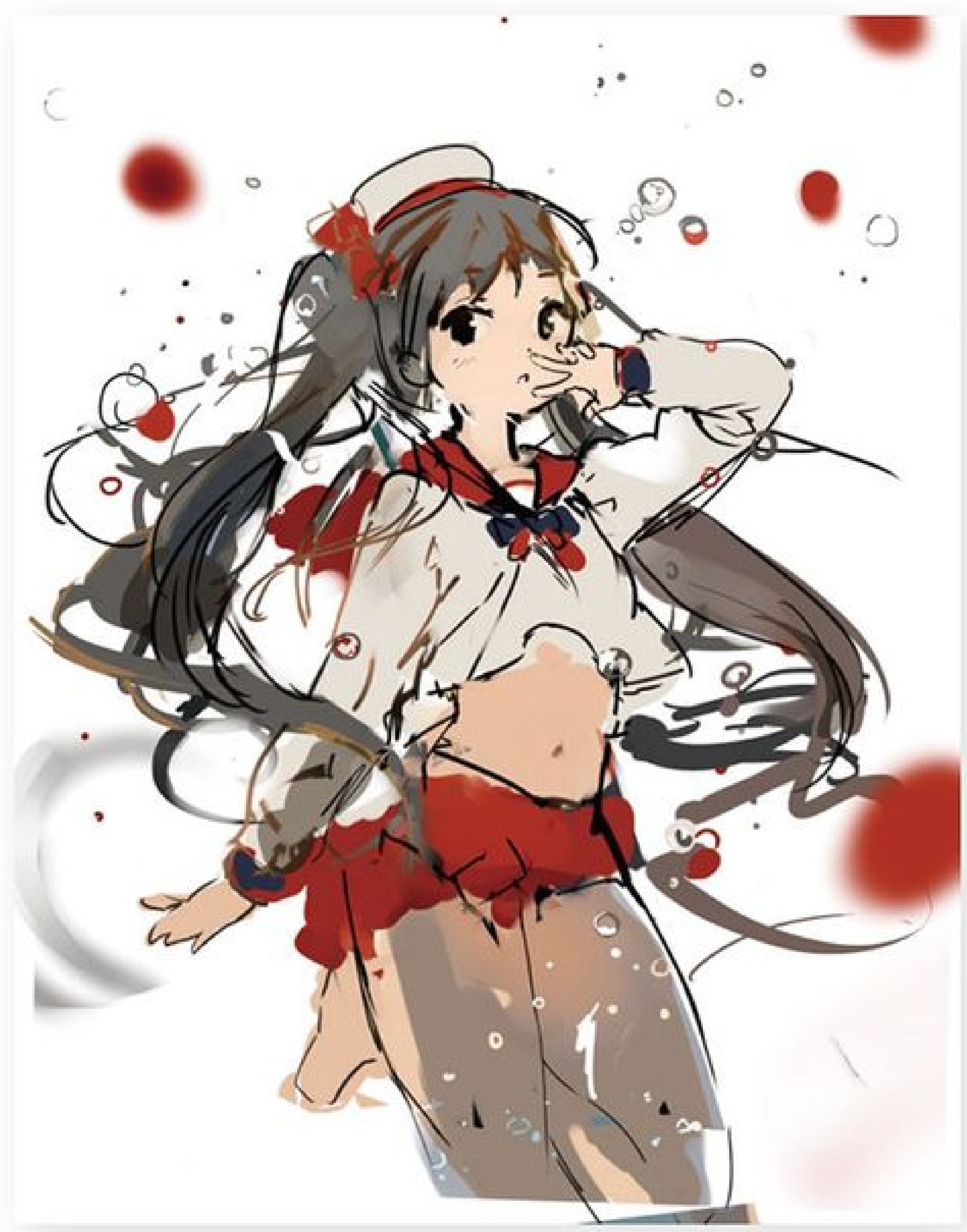
⑤「エアブラシ」ツールを選択



⑥「最小サイズ」と「ブラシ濃度」を「100」に設定しました



⑦ブラシサイズは、「100～250」程度に適宜変更し、イチゴを描画しました

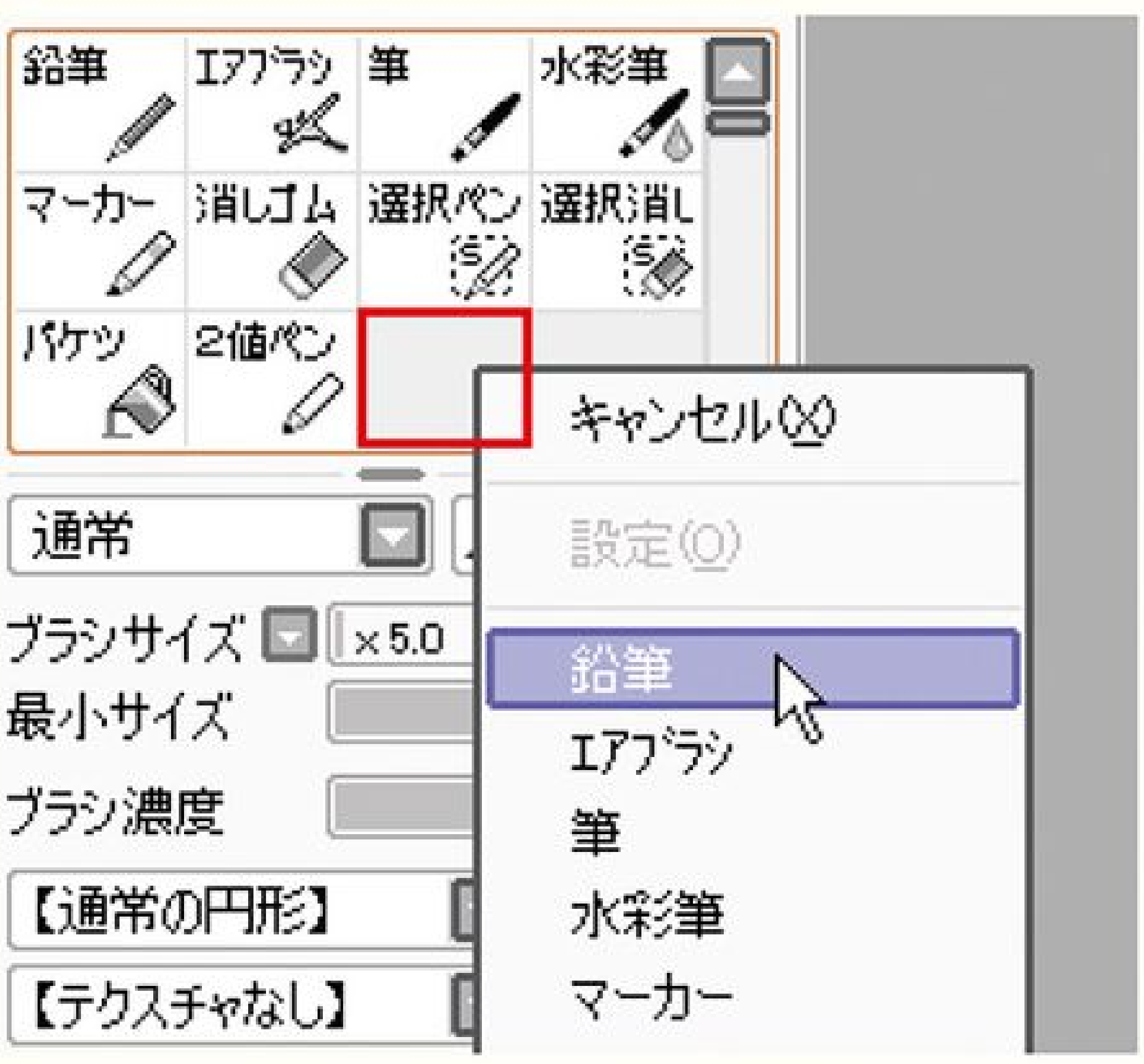


⑧細いカスタム「ペン」ツールで円を描くように泡を描いて配置しました。この時も泡は水の表現になるので、青が混ざったグレーや白っぽい色を使っています。太めの「エアブラシ」ツールでイチゴの位置を考えながら点を置くように「赤」を配置しました。イチゴがキャラクターの手前にあるイメージならツールを太く、後ろにあるイメージならやや細めにして描いています

TECHNIQUES

カスタムツールの登録方法

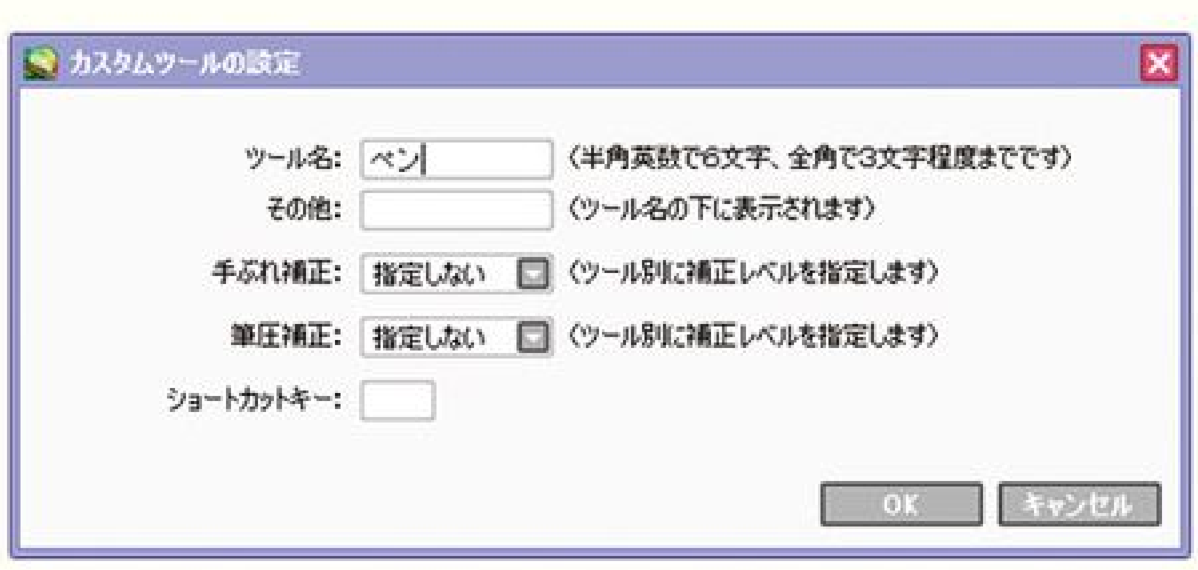
SAIでは、ツール類の設定を変更した場合、初期設定に戻すことができないのですが、新規作成すれば初期設定のツールとして使用できます。また、複製や削除、カスタマイズをすることも簡単にできます。ここではカスタムツールの登録方法を説明します。



①カスタムツールトレイのあいているボックス上で、マウス右クリックをし、表示されたメニューから作成したいツールを選択します



②選択したツールが初期設定の状態で登録されました。これをダブルクリックします



③「カスタムツールの設定」パネルが表示されたら、「ツール名」などを入力して「OK」ボタンをクリックします。これでツールの設定を行えばカスタムツールができあがります



④リストにないツールをベースにしてカスタムツールを作りたい場合は、ベースにしたいツール上でマウス右クリックをし、「コピーを作成」を選択します。すると、ツールが複製されるので、ダブルクリックして設定パネルを開き、先ほどと同様に設定を行います



⑤削除は、削除したいツールアイコン上で右クリックし、表示されたメニューから「削除」を選択します

Chapter.01

Chapter.02

Chapter.03

Chapter.04

05 新規レイヤーに目やカバン、肌のハイライト、セーラーカラーの白いラインなどのディテールを描きます。



①新規レイヤーを作成して名前を「acc」としました



②ブラシサイズは適宜変更し、「筆」ツールで目やほほ、肌のハイライトを描きました



③ブラシサイズは適宜変更し、「筆」ツールで明るめの肌色を使って、ウエスト部分のハイライトや、髪の毛と同系色でカバンを描きました

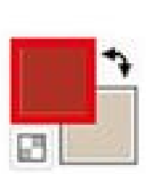
06 「赤」で「光」の表現を入れていきます。これまで作成したレイヤーの最上位に新規レイヤーを作成します。このレイヤーは後で合成モードを「発光」に変更します。



①新規レイヤーを作成して名前を「hi-light」としました



②「エアブラシ」ツールを選択

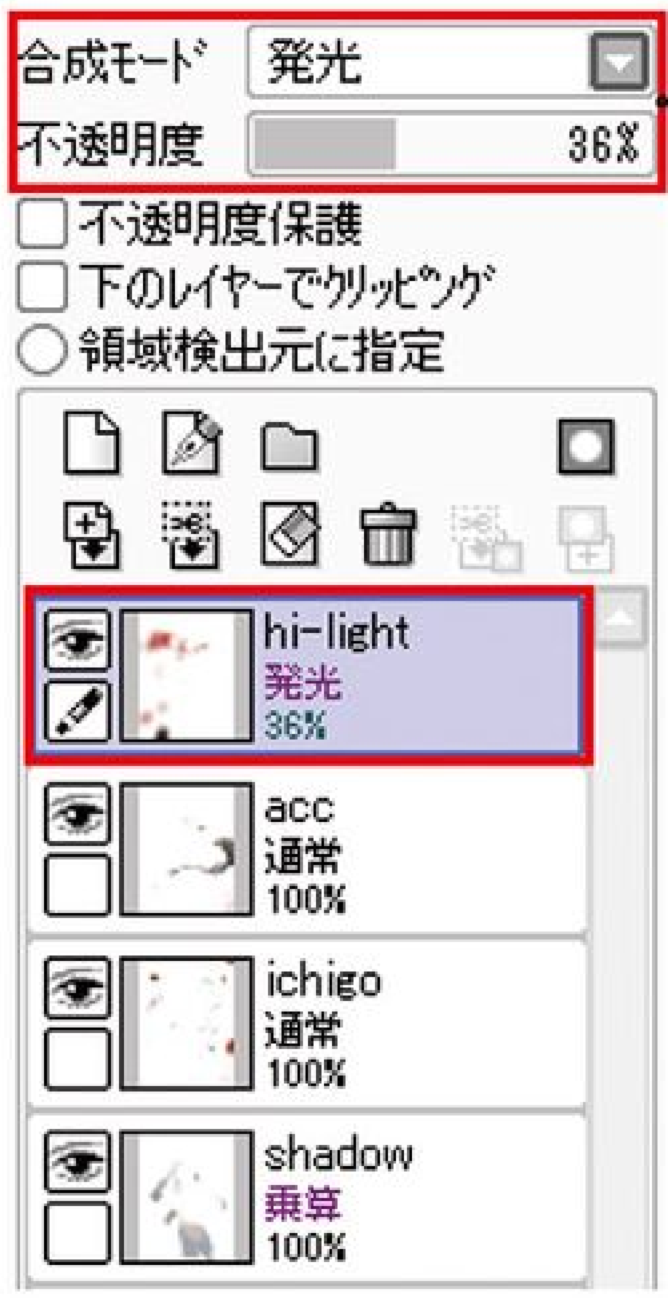


③描画色を選択して描画

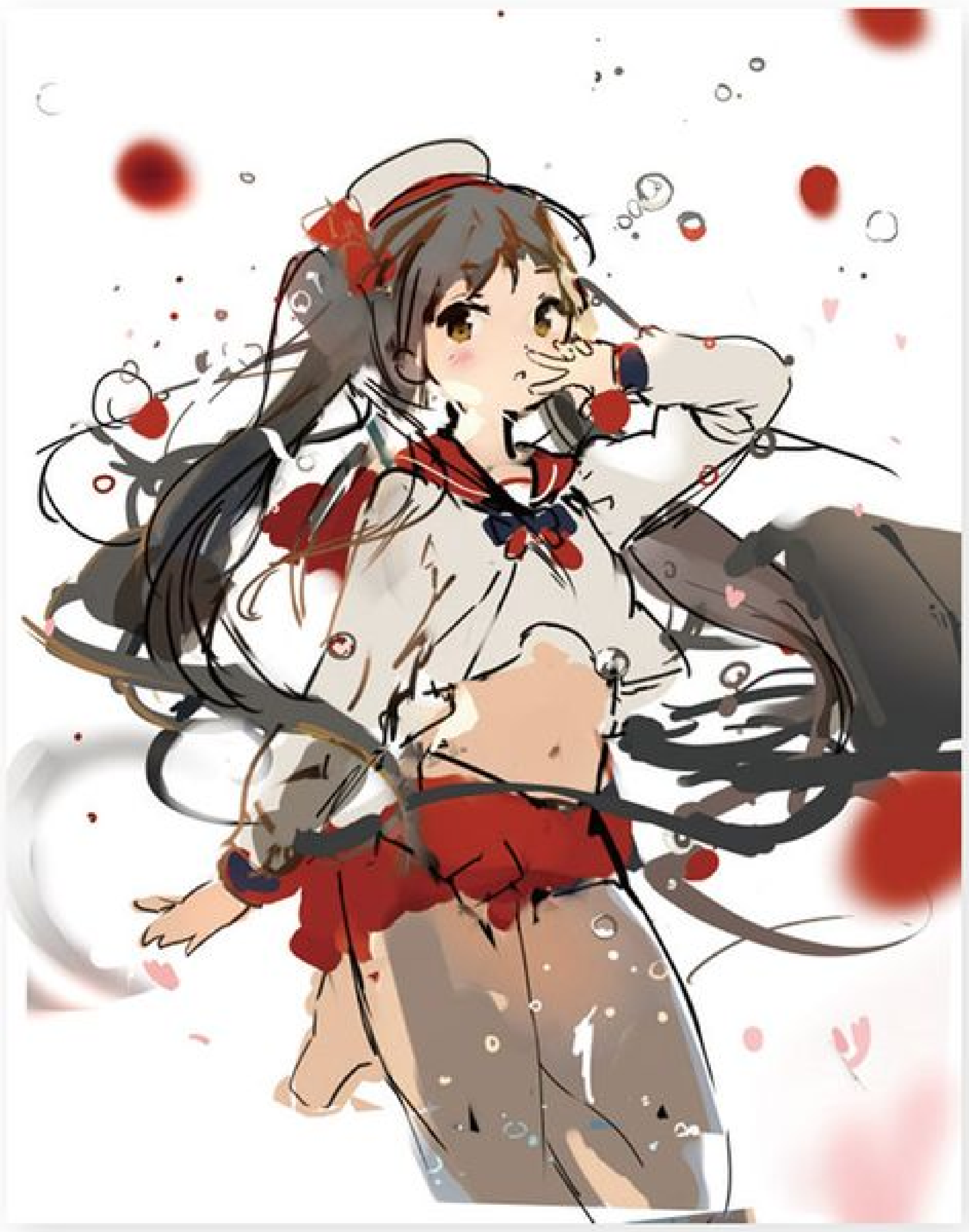


④絵の左上からの光をイメージして、「160～200」程度の大きなブラシサイズで描きました。背景が白いため、反射光なども考えて髪からほほ、あごにかけて描きました。そのままだと濃いため、「ぼかし2」ツールで薄めています

07 レイヤーの合成モードを「発光」に変更してから、不透明度を調整して柔らかな光を表現します。



①「hi-light」レイヤーを選択して、合成モードを「発光」にし、不透明度を「36%」にしました



②合成モードの「発光」は、不透明度が「100%」のままでは肌の色が明るくなりすぎたので、不透明度を調整しました



③光の表現を加える前の状態です



④「発光」の不透明度が「100%」の状態です



⑤「発光」の不透明度を「36%」にしました

08 カラーラフレイヤーの下に新規レイヤーを作成して、背景の水面を描いたら、カラーラフの完成です。

②カスタム「ペン」ツールを選択

③描画色を選択して描画



①新規レイヤーを作成して名前を「background」とし、「不透明度」を「53%」にしました



④キャラクターの上側に「70〜100」程度のブラシサイズで背景の水面を描きました

詳細ラフの作成

01

準備として、これまで作ったレイヤーをレイヤーセットにまとめて整理します。この時、レイヤーセットの属性を「通常」から「通過」に変えます。そうしないと発光用の「hi-light」レイヤーの内容が通常レイヤーのものに見えることがあります。



②「colorrough」レイヤーセットを選択して、合成モードを「通過」にしました

①「レイヤーセットの新規作成」をクリックして新規レイヤーセットを作成し、名前を「colorrough」とし、これまで作ったレイヤーをドラッグ＆ドロップして配置しました

02

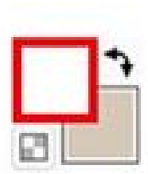
作成したレイヤーセットの上に新規レイヤーを作成し、白に塗りつぶしてから不透明度を下げます。



①新規レイヤーを作成して名前を「white」とし不透明度を「85%」にしました



②「white」レイヤーを選択してから、「バケツ」ツールを選択



③描画色に白色を選択

④キャンバスをクリックして白に塗りつぶします。これまで描いたラフがうっすら見える状態になりました

03

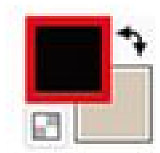
さらに新規レイヤーを作成します。このレイヤーは、細かい部分の描写のため、もう一段階詳細なラフを描くようなイメージになります。これまで描いた「全体的なラフ」に描き込んでいなかったディテールをここで描きます（表情・服のシワ・フリルの揺れ方・髪の毛のシルエットなど）。カラーラフの段階ではイメージ全体の雰囲気を見ることをメインに描きましたが、ここからは形を固めていきます。ゆがんだ人体比率なども直すチャンスです。イチゴやカバンなど、小物の配置の変更も必要があれば行います。



①新規レイヤーを作成して名前を「rough2」としました



②「鉛筆」ツールを選択



③描画色を選択して描画



④ブラシサイズは「10～14」程度の大きさで適宜変更し、これまでのラフを見ながら、ディテールを描いていきます。綺麗に形を取ることに集中します。これでラフが完成です

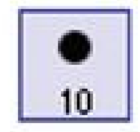
線画の作成

01

線画は最初に設定した「鉛筆」ツールで描いていきます。ブラシサイズは解像度によって違うのですが、A4／300dpi基準だと「10～15」程度の太さで作業しています。キャンバスのサイズや解像度が大きくなるほどブラシサイズも大きくなることが多いです。本物の鉛筆の線のようなブラシが欲しくて、「ブラシに適用するテクスチャの選択」で「画用紙」テクスチャを設定しています。では線画用にレイヤーを作成して、描いていきましょう。



①「鉛筆」ツールを選択



②ブラシサイズは、「10～15」を適宜選択



④新規レイヤーを作成して名前を「senga」としました

③「rough2」レイヤーを選択して不透明度を「10%」にしました。同様に「white」レイヤーの不透明度を「95%」にしました

02

顔から線画を描きます。線の強弱（太さ）は深く気にせず、まずは形を取ることに集中して、顔の線から描き始めます。線の強弱は気にして描いたほうが良いのですが、私の場合は線画ではなく着彩の段階で強弱を加えることもありますので、とりあえずは気にせず描きます。



色は詳細なラフを描いた時のまま黒を使い、顔の輪郭線から描き始め、セーラーカラーも描きました

03

目を描きます。カラーラフと詳細ラフで決めていた形をほぼそのまま守りつつ線画を取ります。この時、レイヤーをパーツ（目、服、髪の毛などの詳細パーツ）ごとに分ける方法もありますが、私の場合はそういう作業をすると線画の段階からレイヤーを移動するのが大変に思えるので、オブジェクトの前後関係を意識しないといけない時以外は線画は全部1枚のレイヤーにまとめています。今回のイラストでは、①イチゴ、②人物、③カバン、の3つの線画レイヤーに分けて作業する予定です。



左手の指先や目を描きました

04

眉毛や鼻、口などの顔のパーツに加え、前髪と帽子、鎖骨なども描きます。



05
髪の毛を描きます。人物と一緒に水の中に浮いているような感じと、髪の毛が人物を抱えるようなリズムを意識しながら描きます。



06
人体比率が紛らわしくてガイドラインが必要になる時は、新規レイヤーを作成してガイドを描いてから線画を取ることもあります。今回は赤い色の「鉛筆」ツールでセーラー服などに隠れていた腰と胸、腕のガイドラインを描きました。その後、そのガイドラインのレイヤー不透明度を下げて、ガイドを参考にしながら線画レイヤーの作業を続行します。



①新規レイヤーを「senga」レイヤーの上に作成して名前を「guideline」とし、ガイドラインを描きました



②ガイドラインレイヤーの不透明度を低くしてから、服の袖や髪を描きました

07 髪の毛が重なる部分は、境界になる線を消すこともあります。



①「消しゴム」ツールを選択





②髪の毛の境界部分を「消しゴム」ツールで消しました

08 服のシワの表現を描きます。今後塗りの段階で肌が透けるようなイメージも表現する予定なので、「濡れた服」を意識して、通常より少し細かめのシワを描いています。



①「鉛筆」ツールを選択



②左袖のシワを描きました

09

セーラーカラーの襟元は、水の中で浮いて重力の影響が弱くなっているはずなので、線画を「消しゴム」ツールで消して、改めて描いてみました。



①「消しゴム」ツールで消去



②「鉛筆」ツールで描画



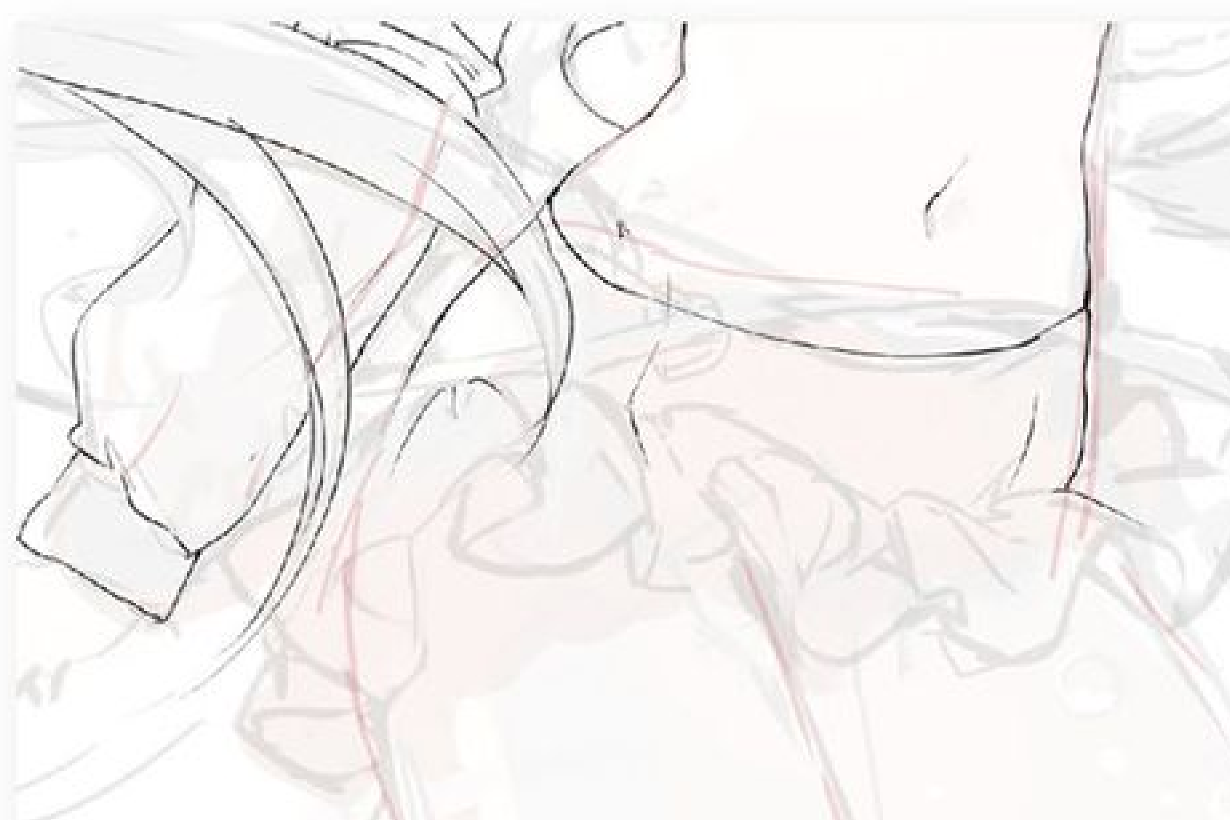
→



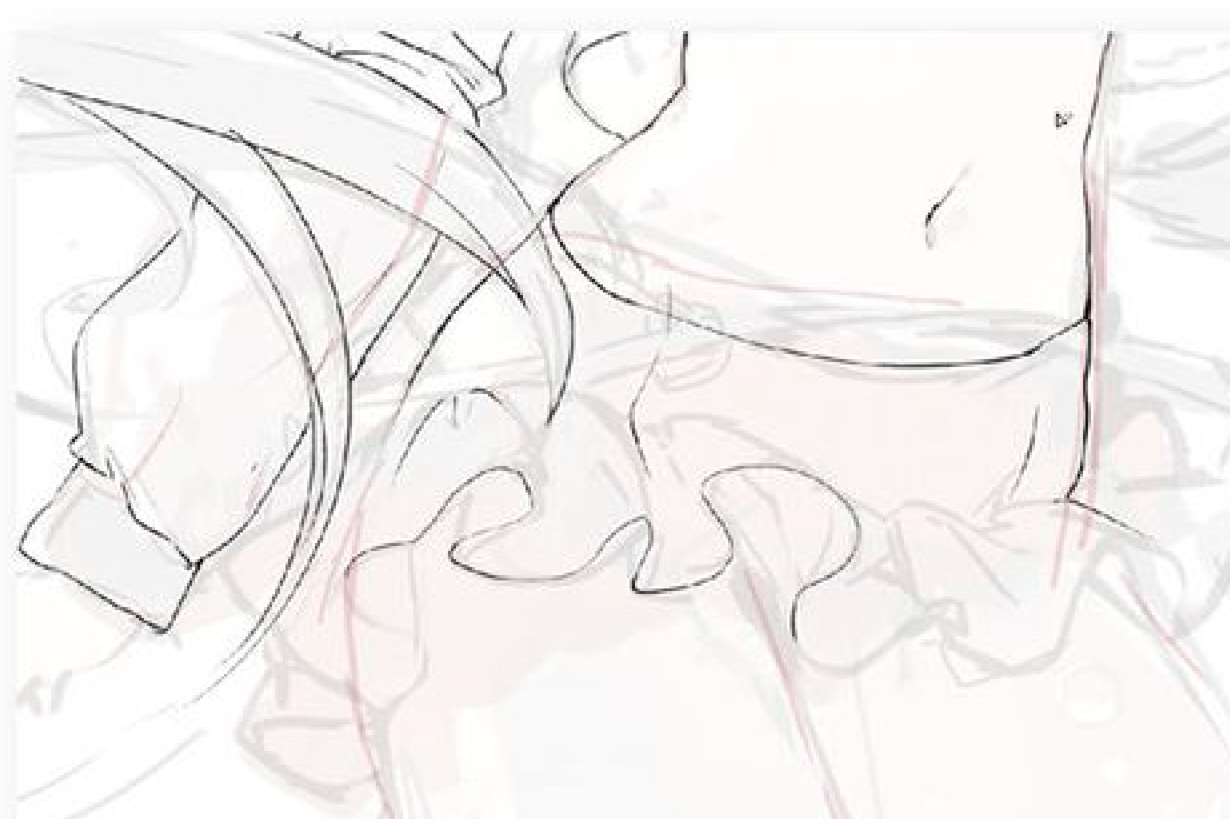
③セーラーカラーの襟元を描き直しました

10

スカートは水着のボトムのようなデザインですので、フリルの部分だけ水に揺れている感じを意識しています。フリルを描く時は、裾のラインから描いて、服の中央へと線をつなぐと描きやすいです。

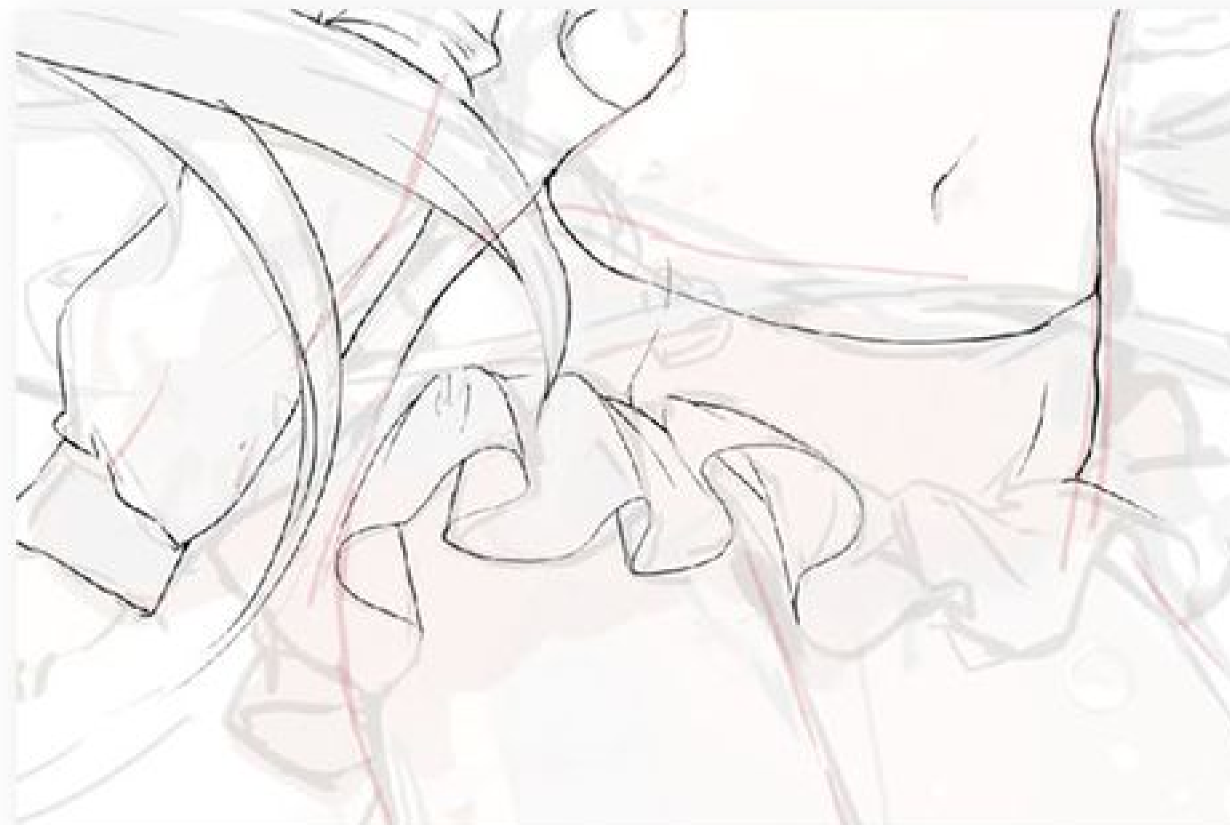


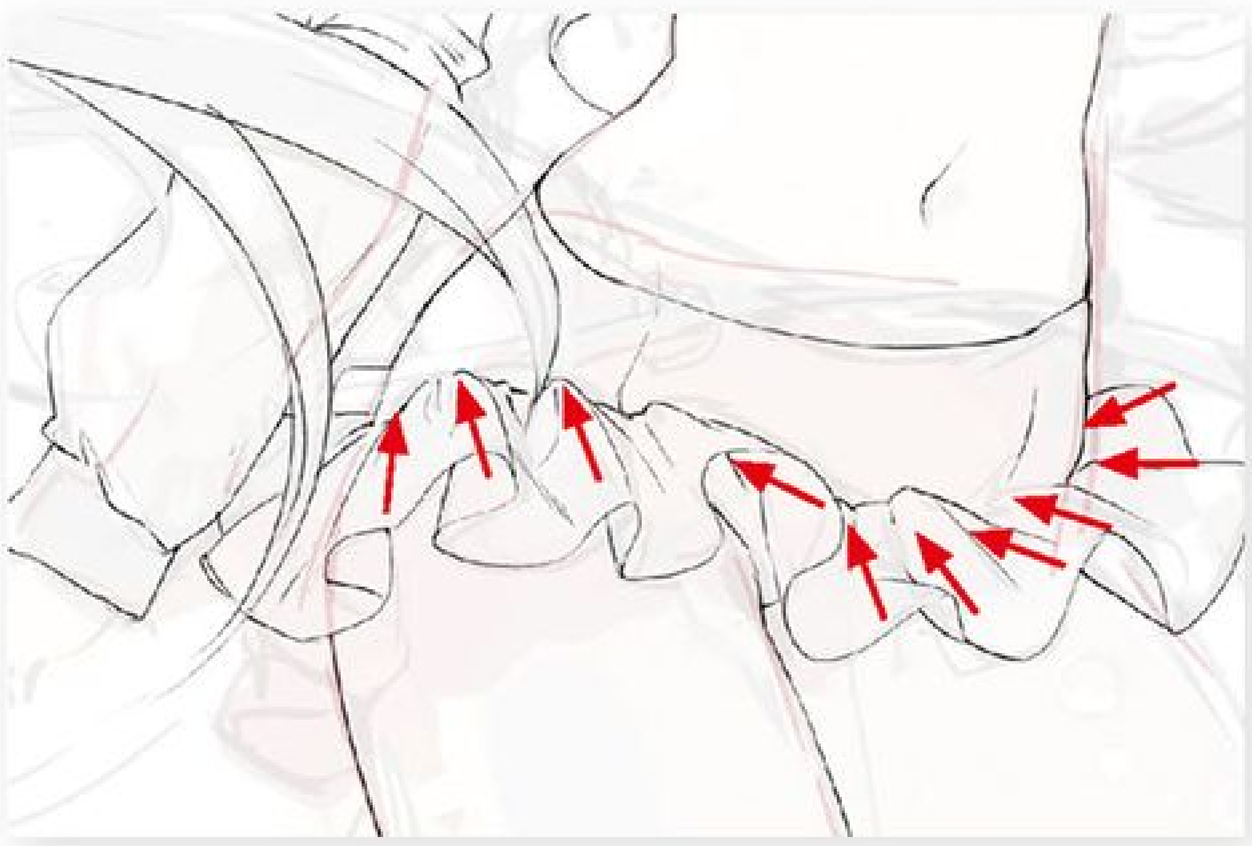
↓



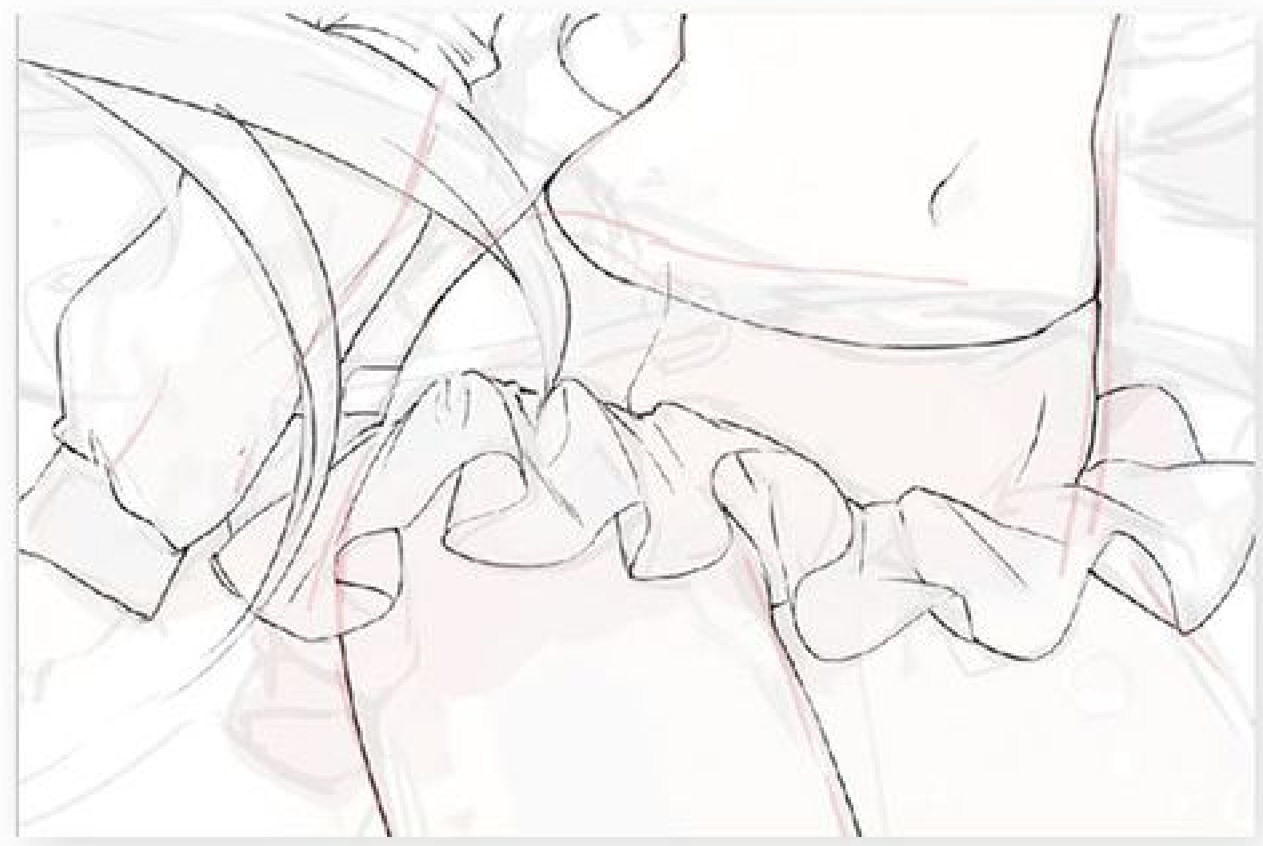
まずは裾のラインを描きました

11 フリルは部分的に揺れ方が違うので、フリルの傾きが少しずつ変わるように線を描いていきます。





矢印のようにフリルの傾きを変えています

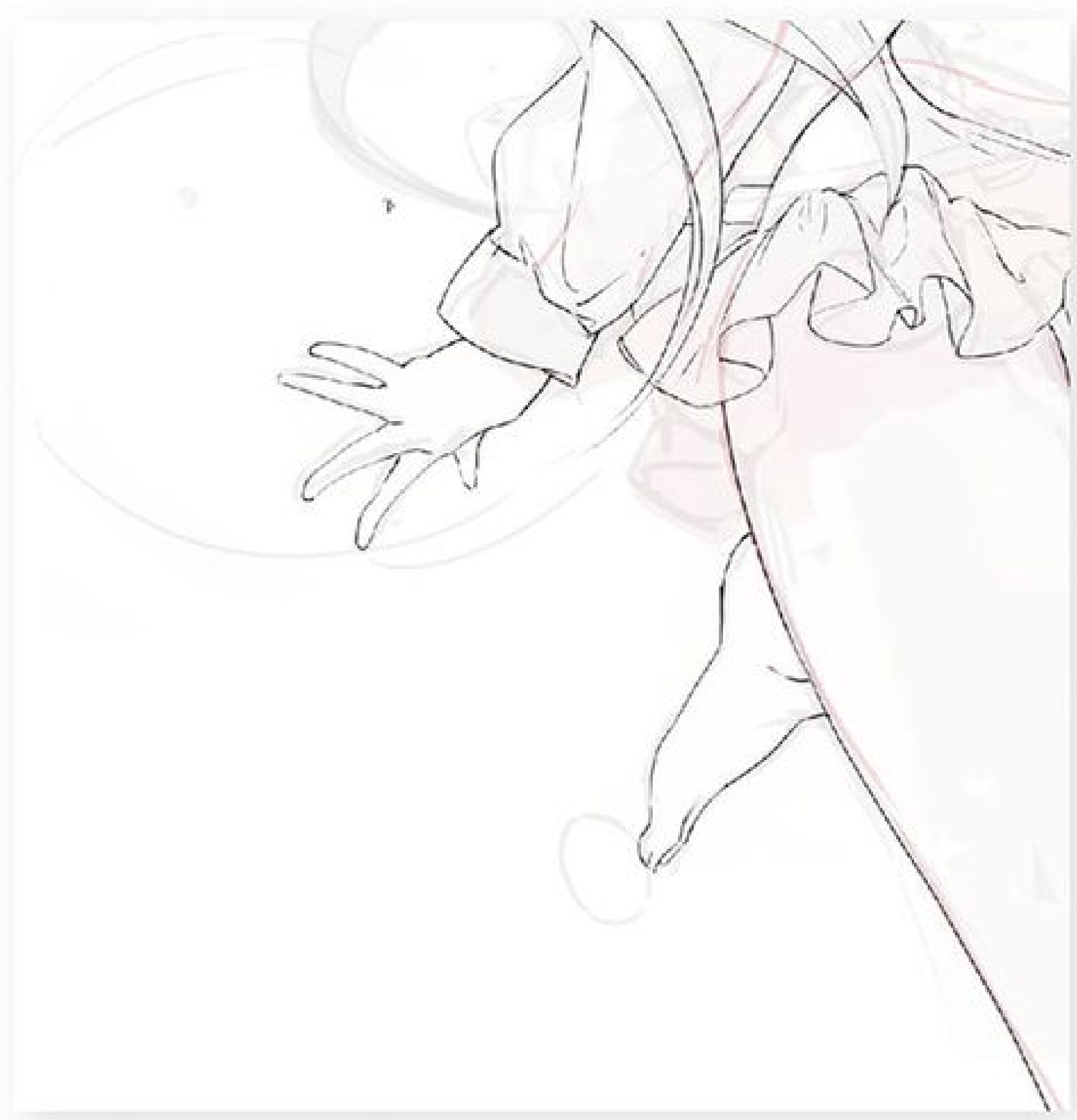


水着のフリルを描きました

12 足と手を描きます。足の指は、今のポーズだと親指以外はあまり見えない状態です。



①「rough2」レイヤーの不透明度を「10%」から「100%」にして、詳細ラフを確認します。もともと右足は全てをイラストに描いてはいません。左足は膝を曲げている状態です。確認したら、不透明度を戻しておきます



②右手と左足を描きました

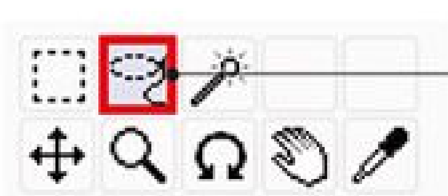
13

セーラー服のシワは、胸上部の曲線が綺麗に見えるよう描きます。セーラー服の裾は、胸のアンダーラインにくっつかずに、水に揺られているイメージです。

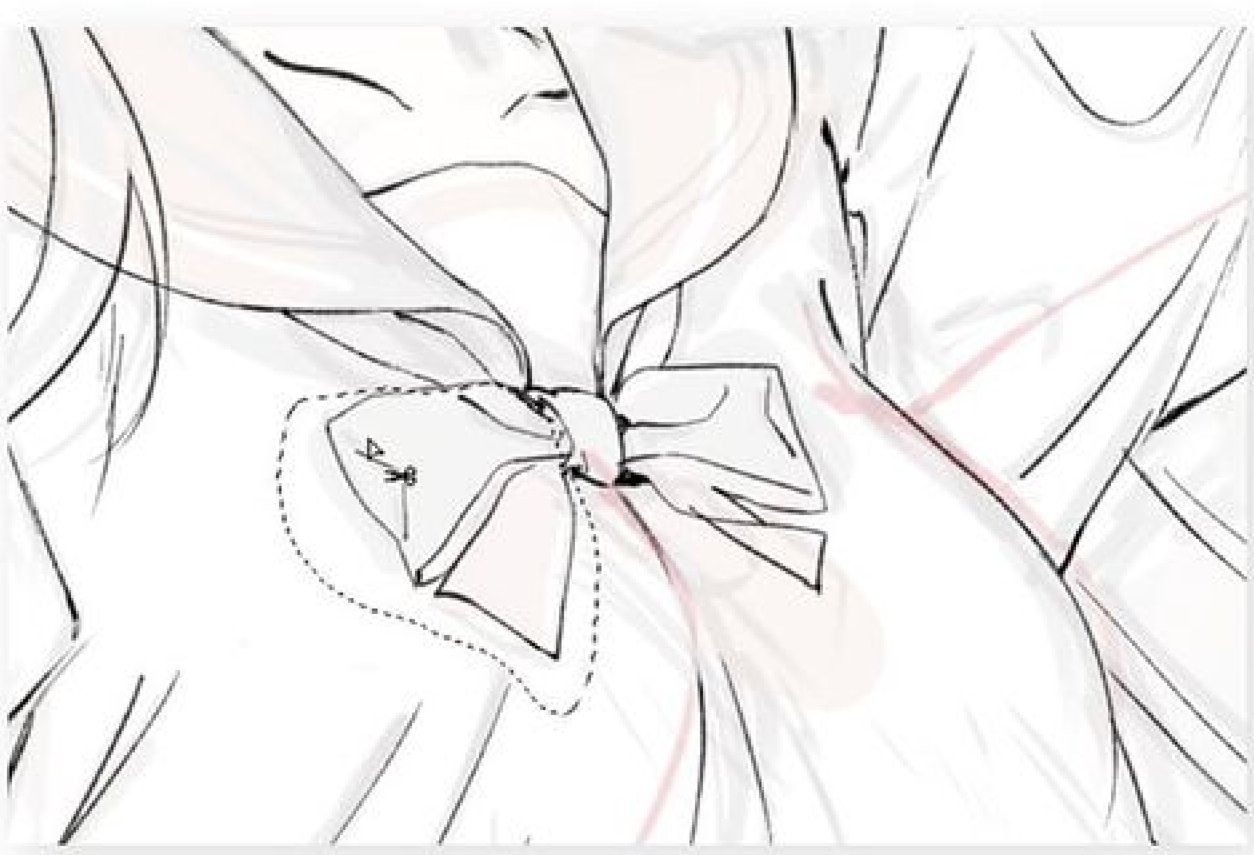


14

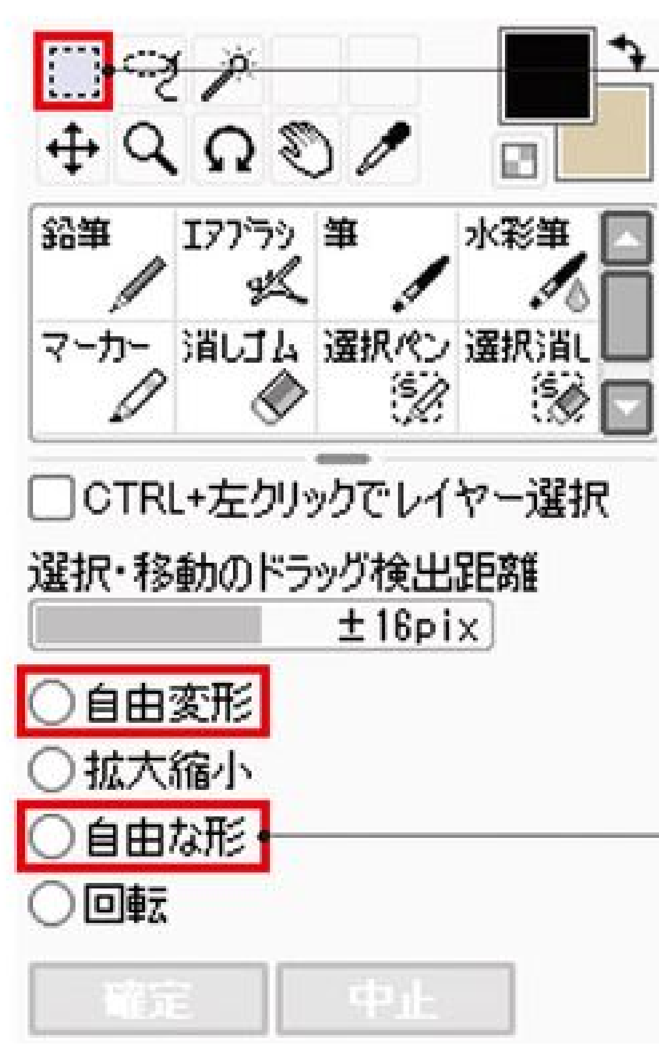
胸のリボンを描きました。描いた後にリボンの角度やサイズを変えたい場合は、「矩形選択」ツール（Ctrl+T）の「自由変形」や「自由な形」機能を使います。



①「投げ縄」ツールを選択

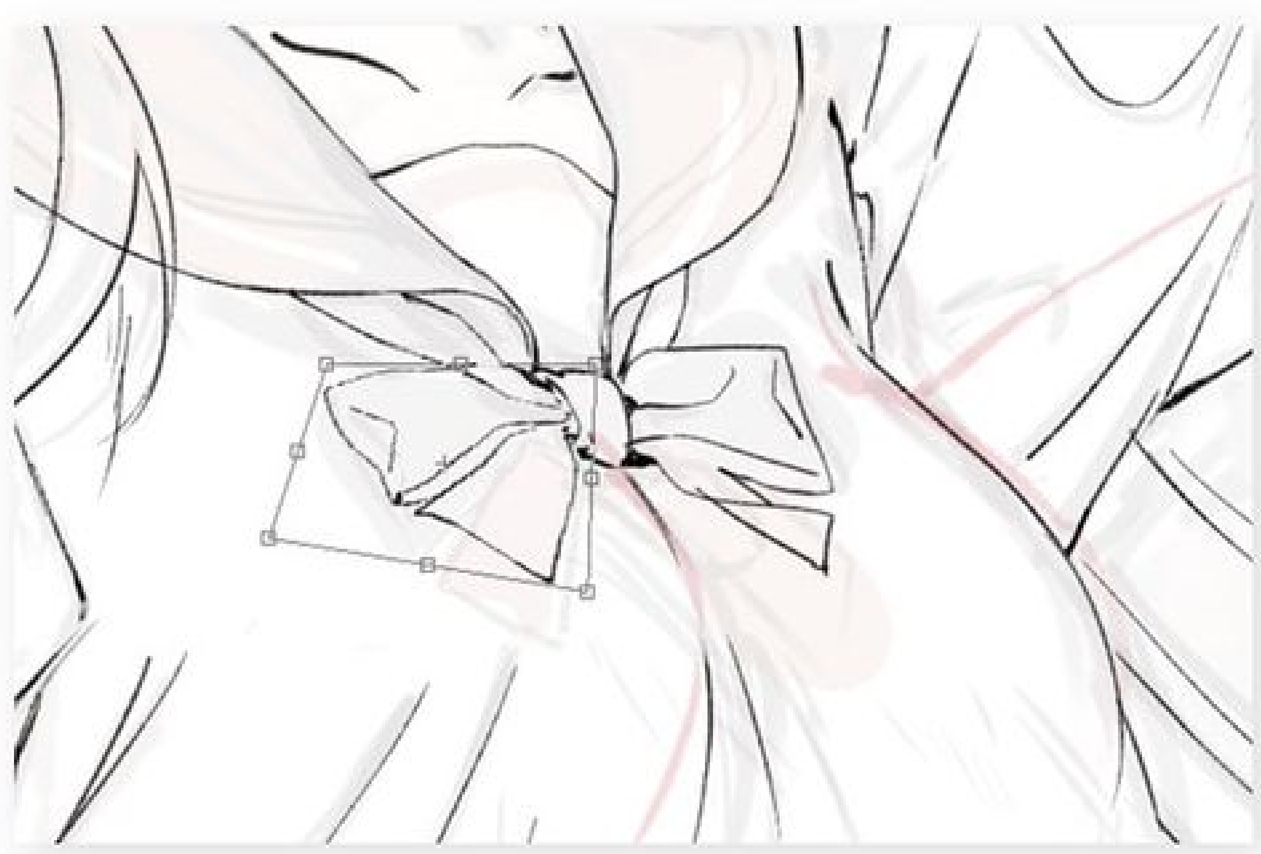


②角度やサイズを変えたい部分を囲んで選択します。「投げ縄」ツールは、始点と終点がクロスしていなくても自動的に2つの点を結びます



③「矩形選択」ツールを選択

④「自由変形」や「自由な形」機能を選択



⑤ハンドルをドラッグして変形した後は「Enter」を押すか「確定」ボタンをクリックして、描いたリボンを変形しました

15

髪の毛ももう少し細かく描写します。重力の影響がない水の中では髪の毛が生きているように動くので、そのいきいきした様子を表現できればと思いながら描きました。



16

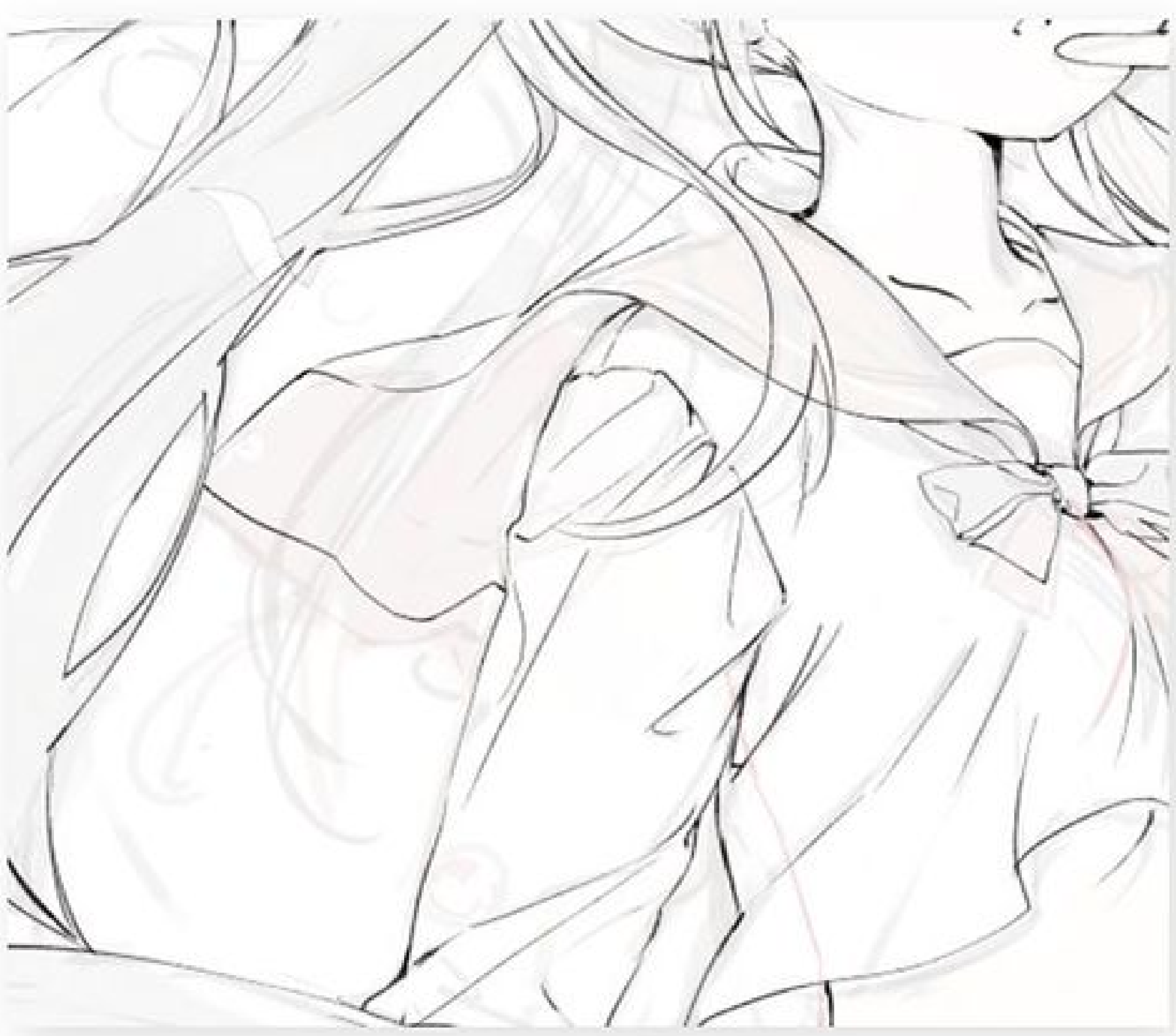
セーラーカラーも水に揺られているはずなので、「消しゴム」ツールを使用して、最初に描いた線画を消してから描き直しています。

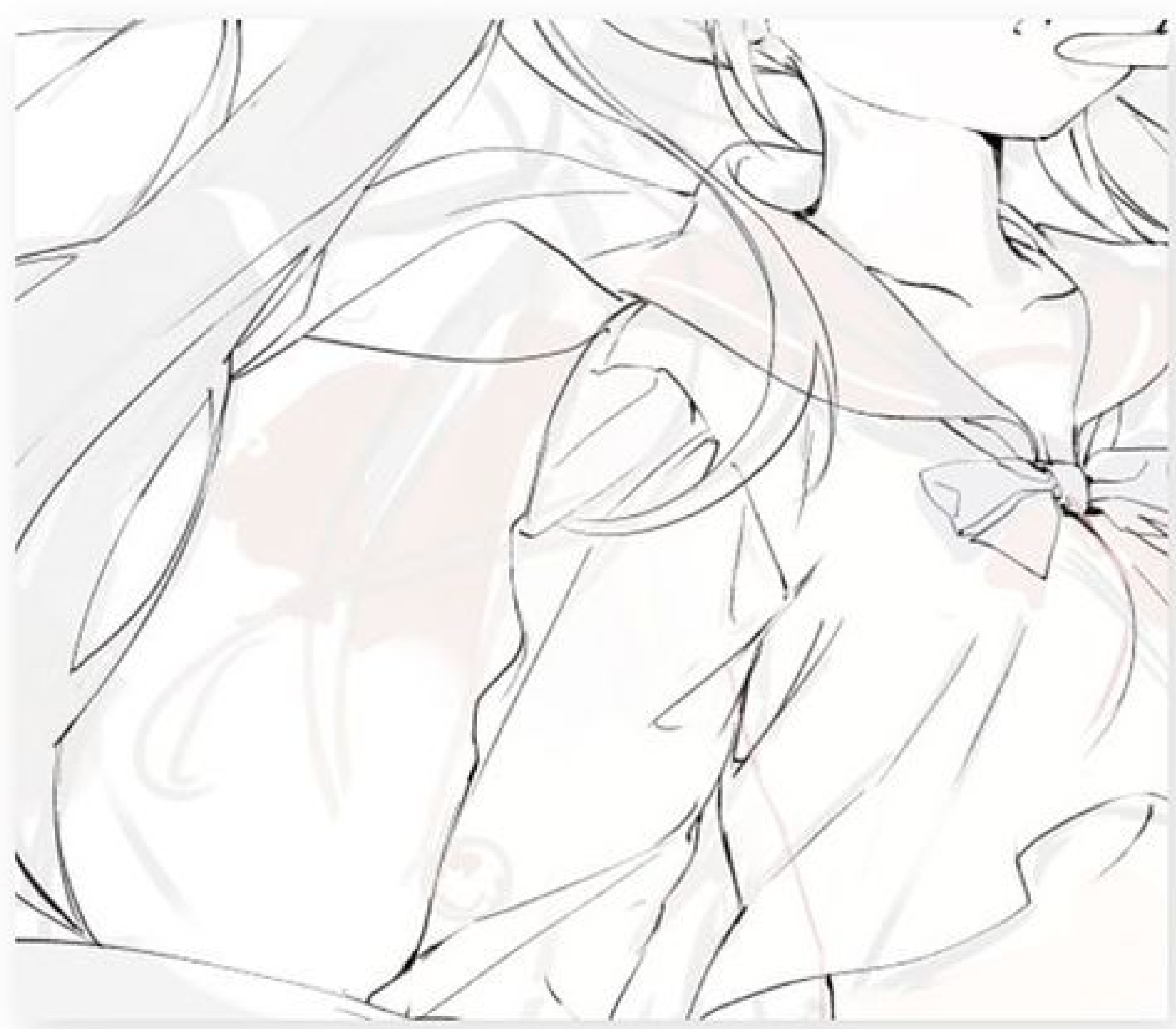


①「消しゴム」ツールで消去



②「鉛筆」ツールで描画





③セーラーカラーを描き直しました

17

キャラクターの手元にあるイチゴ1粒だけは人物と同じ線画用の「senga」レイヤーに一緒に描くことにしました。他のイチゴは、この後で新規レイヤーを作りイチゴの線画を別にする予定です。またここで、前髪にも水中で揺れる感じを加えたかったので、描き直しています。

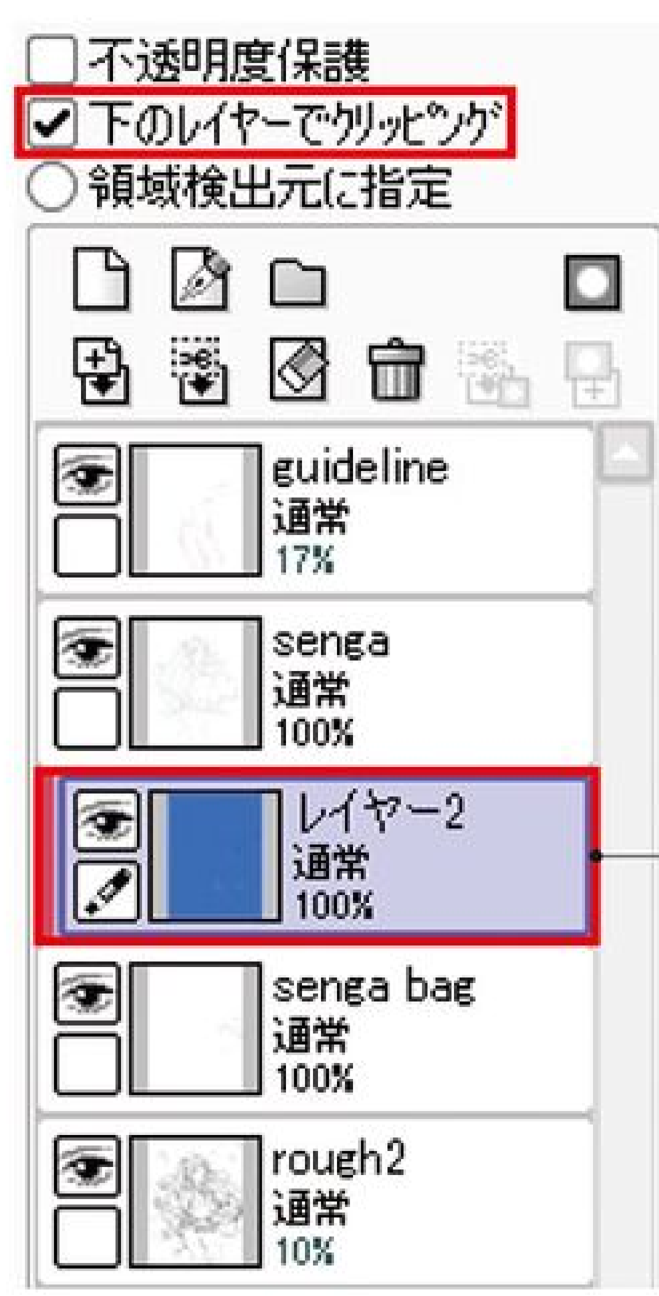


18

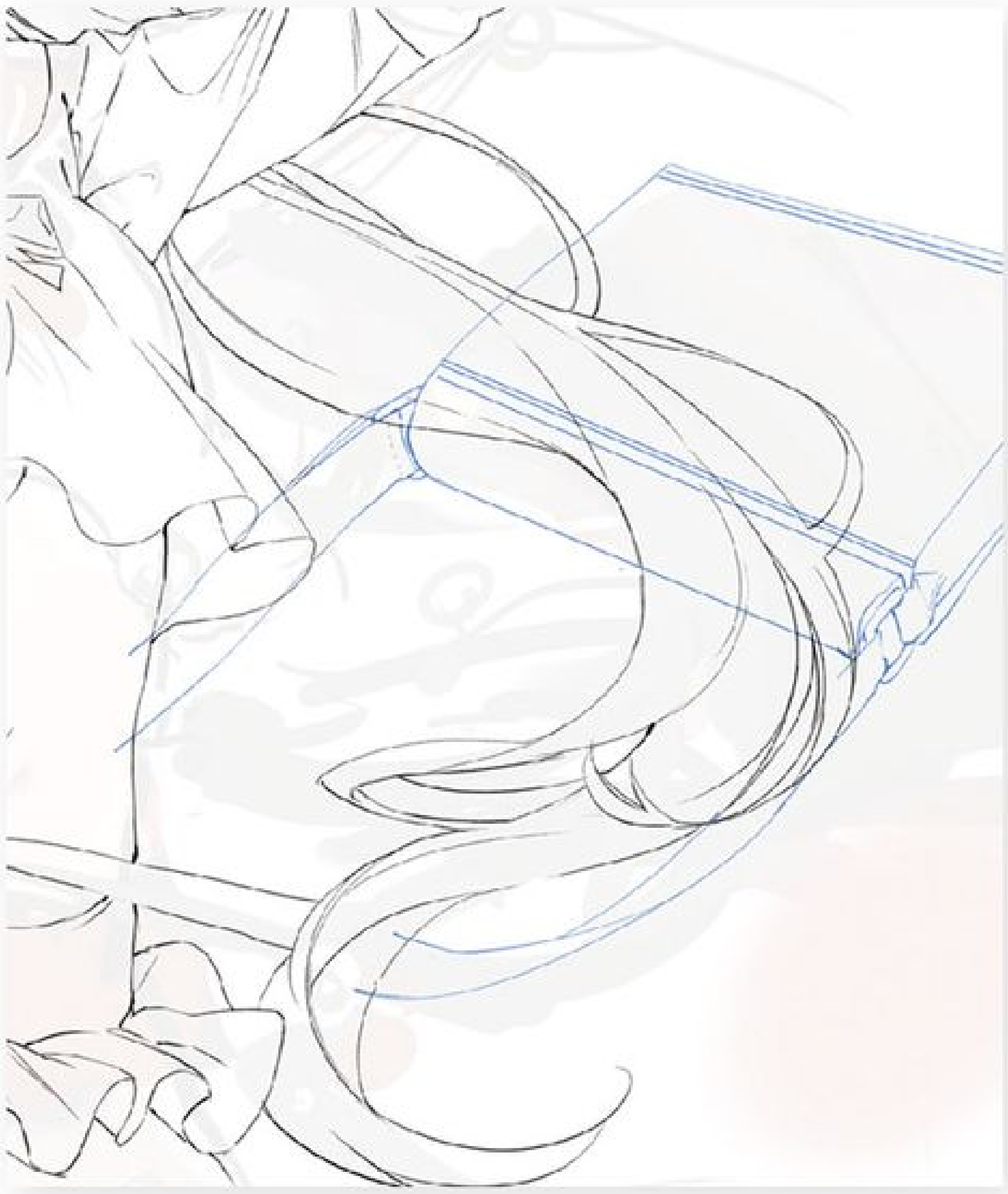
カバンの線画を描きます。イチゴの線画も同様なのですが、カバンとキャラクターとの距離感を表現するために、キャラクターの腰にかかっているカバンの紐は、キャラクターと同じ線画レイヤーに描き込みます。反対に、キャラクターと少し距離があるカバンの本体部分は、別に新規レイヤーを作り、描き込みたいと思います。キャラクターの線画レイヤーとカバンの線画レイヤーと見分けをつきやすくするために、このレイヤーの上に青で塗りつぶしたレイヤーを配置し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。



①「senga」レイヤーの下に新規レイヤーを作成して名前を「senga bag」とし、カバンの本体部分の線画を描きました



②「senga bag」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、「バケツ」ツールを使って青く塗りつぶし、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れました。レイヤーの左端に赤いラインが表示されます



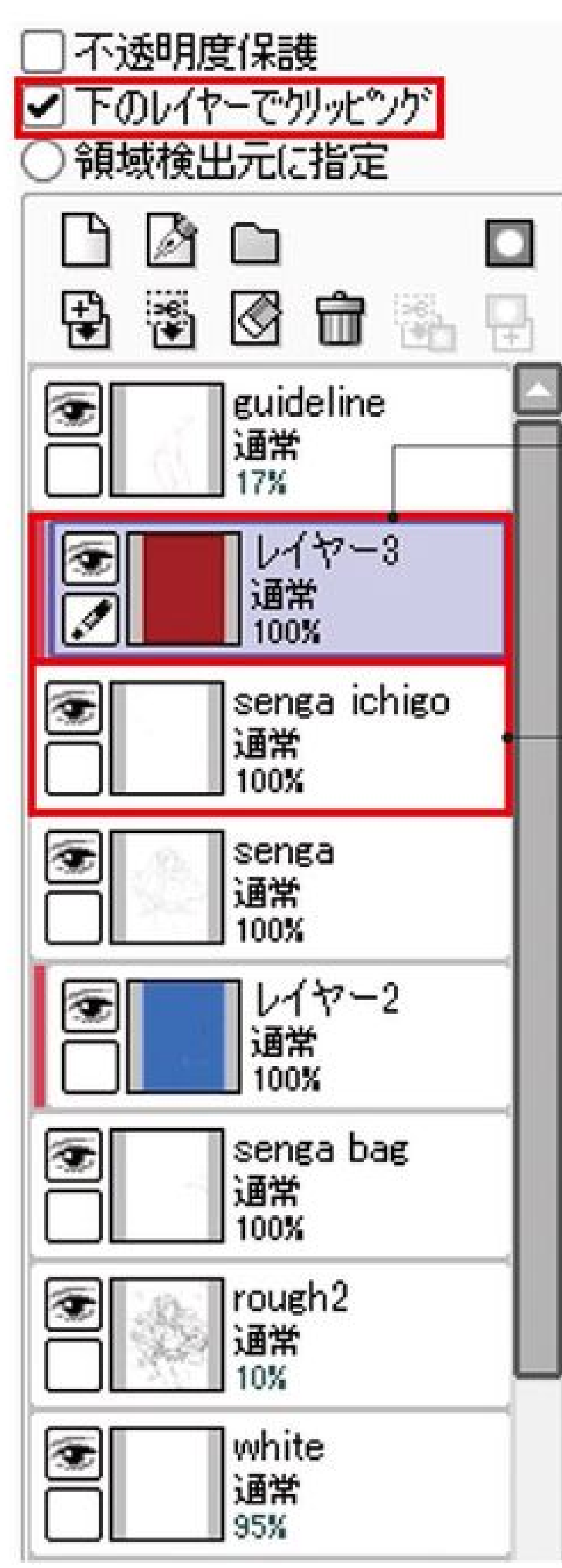
③クリッピングすると、下のレイヤーに描画しているエリアに、クリッピングしたレイヤーの描画が反映されます。この場合は、カバンの線画が青くなります



④最終的には、キャラクターの後ろにあると思われるカバンの部分だけを分離しました(青い線の部分)。着彩の後にPhotoshopでぼかし効果を加える予定です

19

イチゴの線画も描きます。カバンと同じく、キャラクターの線画とは別に新規レイヤーを作成しました。イチゴの線画は、イチゴの形を詳細に取ることはしていません。イチゴの表面のデコボコな表現などは、線画ではなく、着彩の段階で行う予定です。カバンの時と同様に、他の線画と見分けをつきやすくするため、別の色に塗りつぶした新規レイヤーをイチゴの線画レイヤーでクリッピングしています。



②「senga ichigo」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、「バケツ」ツールを使って赤く塗りつぶし、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れました

①「senga」レイヤーの上に新規レイヤーを作成して名前を「senga ichigo」とし、イチゴの線画を描きました

20 線画の完成です。



線画の完成です。ここでは、「colorrough」レイヤーの左にある目のマークの
「レイヤーの表示・非表示の設定」アイコンをオフにして、非表示にしています

マスキングの作成

01 一番手前にあるパーツからマスキング作業を始めます。今回の場合、イチゴが一番手前にあるので、読者から見てキャラクターは、イチゴの後ろにいる状態です。そういう位置関係を考えながら、「自動選択」ツールを使い、イチゴから選択していきます。また色については、この段階では、カラーラフをおおまかに参考にする程度なので、必要な時以外は、「colorrough」レイヤーを非表示にするか「white」レイヤーの不透明度を調整し表示しないで進めます。



②「senga ichigo」レイヤーを選択しました



④描画色を選択しました

①「自動選択」ツールを選択し、領域検出元で「作業レイヤー」を選択しました



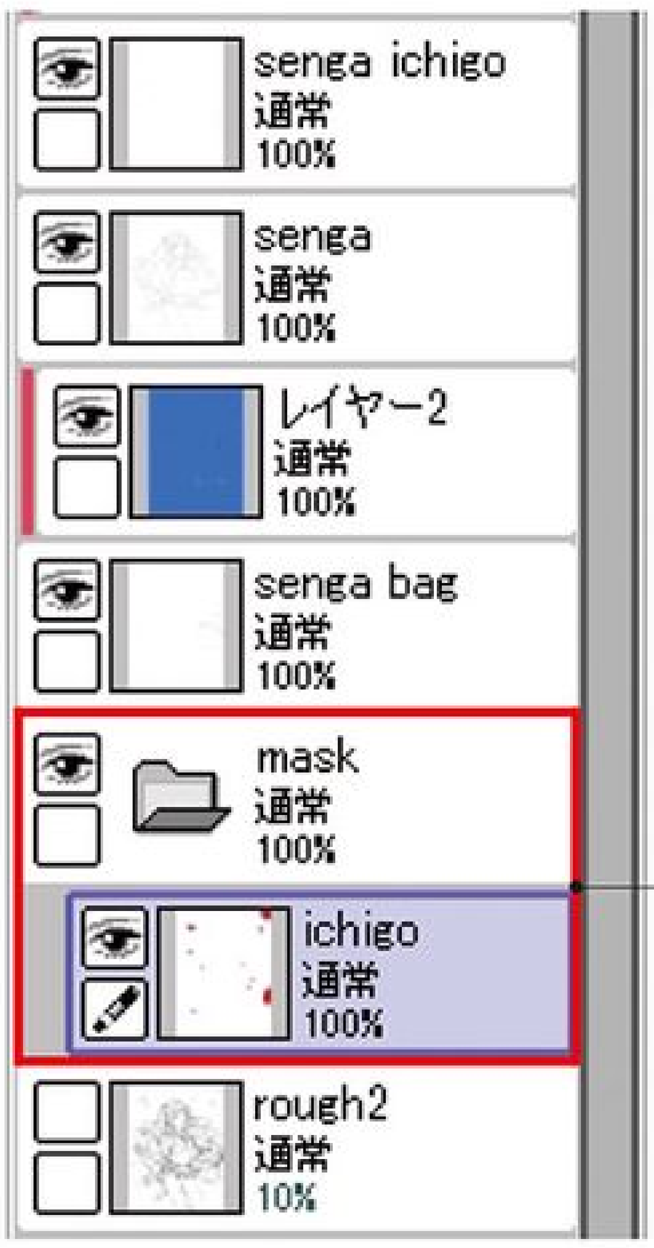
③イチゴの線画の中をクリックして、イチゴを選択しました。選択し直したい時は「Ctrl+D」で選択解除、「Alt+クリック」で選択の削除、「Ctrl+Z」でひとつ前の操作に戻ります。「自動選択」ツールは、自動で領域選択ができるツールです

TECHNIQUES

マスキングとは？

着彩の時に、パーツの線画の外に色がはみ出してしまうのを防止するために、領域レイヤーを作成して、そのレイヤーに着彩レイヤーをクリッピングすることです。マスキングは使用しているソフトウェアによって、また、方法や順番によって様々な方法が存在します。今回はその内のひとつの方法を説明していますが、マスキングの原理だけ知っていれば色々な方法が使えます。

02 マスキング用のレイヤーを作ってから選択領域を塗りつぶしてマスキングします。「レイヤー」メニュー→「レイヤーを塗り潰す」(Ctrl+F)を利用すると便利です。



①線画レイヤーの下に新規レイヤーセットを作成して名前を「mask」とし、この中に新規レイヤーを作成して名前を「ichigo」としました。以降、このレイヤーセットの中にマスキングレイヤーを作って塗り分けていきます

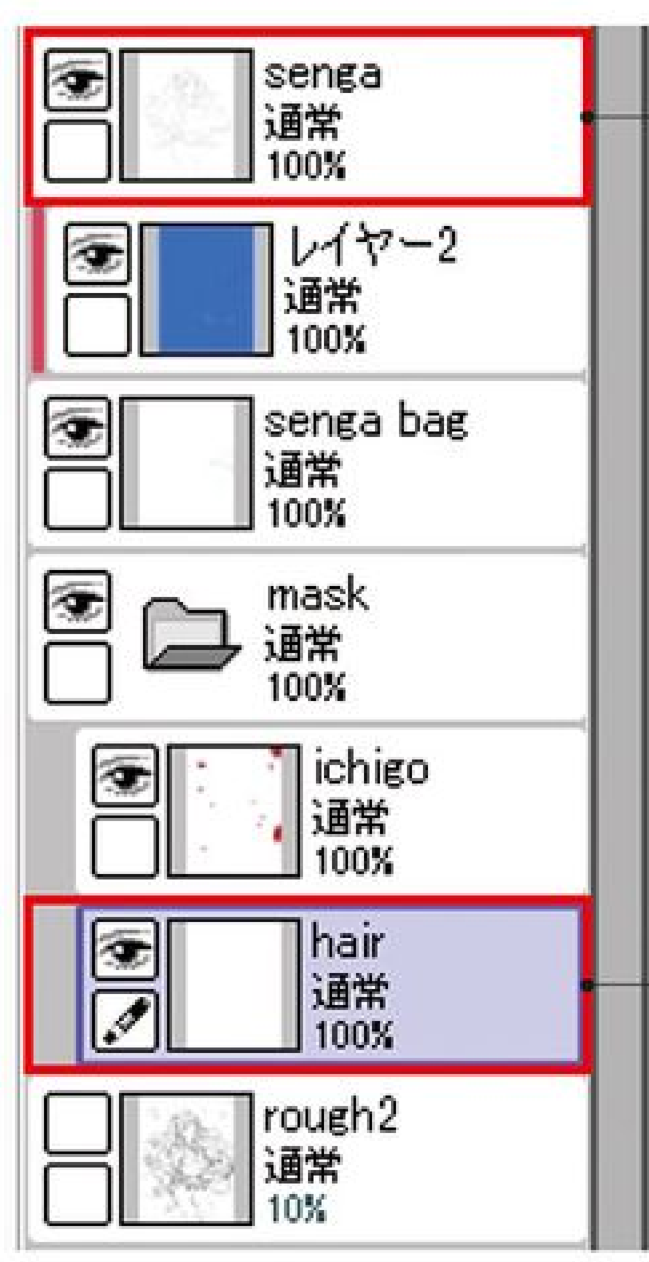


②「レイヤー」メニューの「レイヤーを塗りつぶす」を選択しました



③イチゴが塗りつぶされました

03 同じようにして、キャラクターのパーツもマスキング作業を行います。髪の毛からマスキングします。先ほど作ったレイヤーセットに髪の毛用のレイヤーを作りましょう。



②「senga」レイヤーを選択しました

①「mask」レイヤーセットの中に新規レイヤーを作成して名前を「hair」としました



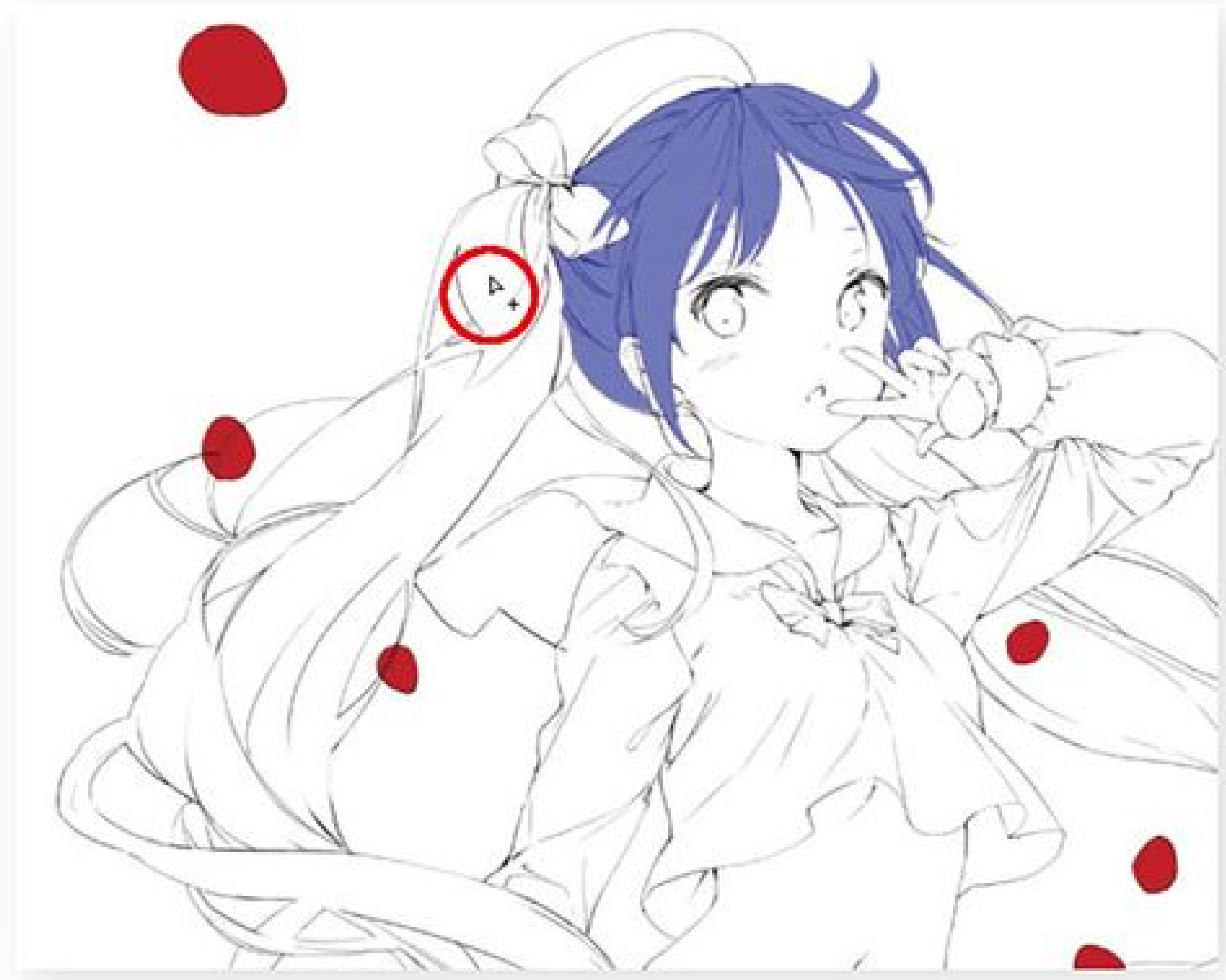
③「自動選択」ツールを選択しました

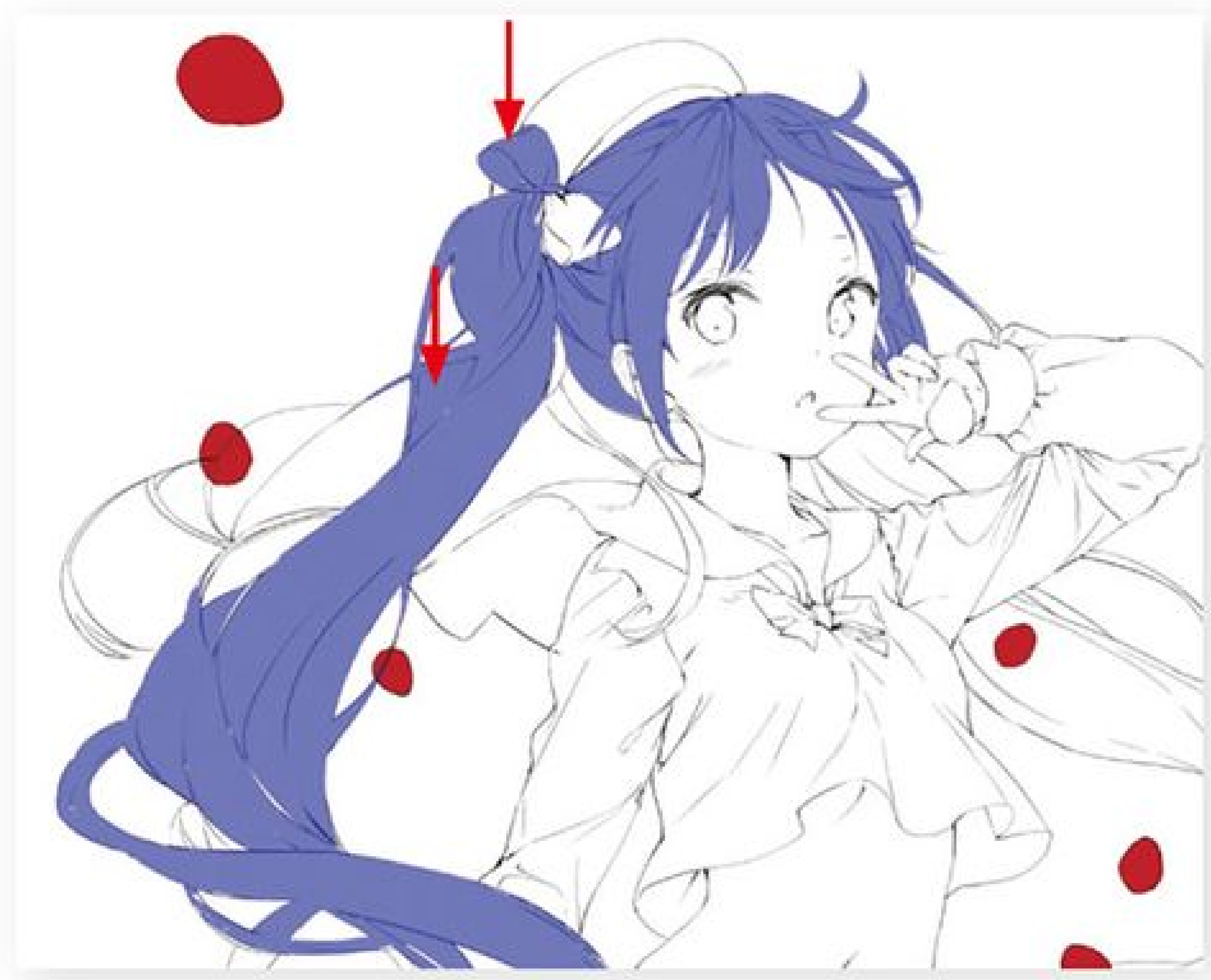
04

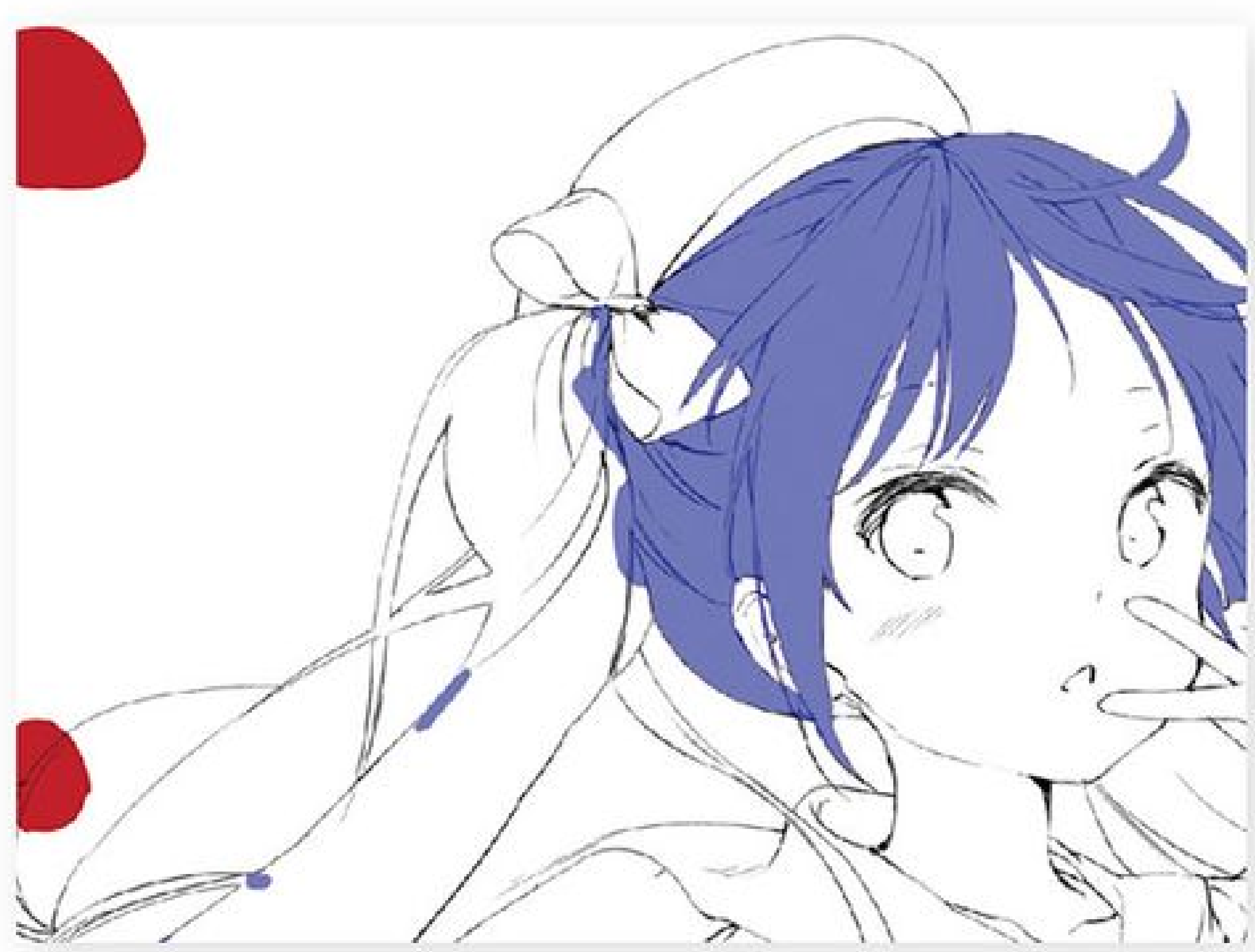
「自動選択」ツールを使って髪の毛を選択します。この時、イチゴの時のように、ワンクリックで思い通りに領域を選択できないことがあります。これは、パーツの線画が閉じられていないことが原因です。このため、線画の段階から注意して、線画が全部ちゃんと閉じているように綺麗に描いておくという方法もあるのですが、私の場合はできるだけ線画は自由に描きたい主義です。途切れた部分も「線画」として魅力がある部分だと思うので、マスキングのために無理やり線画を埋めたり閉じたりはしません。代わりに、「自動選択」ツールと「選択ペン」ツールを一緒に活用しています。
「選択ペン」ツールは、ペンで描画した部分が選択範囲となるツールです。ですので、途切れている線画部分を先に埋めてから「自動選択」ツールを使えば、領域が閉じられているので綺麗に選択できます。



③「選択ペン」ツールを選択


①「自動選択」ツールで頭部の髪の毛を選択しました。続いて、図の髪の毛部分をクリックして選択します


②すると、リボンや髪の毛ではない部分など、選択したくない部分まで選択されてしまったので、「Ctrl＋Z」でひとつ前の操作に戻します。もしくは、「Alt＋クリック」でクリックした範囲の選択を解除します


④「選択ペン」ツールで線画が途切れている部分を描画して閉じました

05 髪の毛のように選択しなければならない面積が大きくて選択ペンで塗っても塗ってもきりがなかったり、一目でどの部分の線画が閉じてないのかよくわからない時は、選択したい領域の真ん中あたりを一度「選択ペン」ツールで閉じて、部分ごとに塗っていくと楽です。マスキングした領域をよく見ると、選択できなかった細かいところがあります。そこもちゃんと「選択ペン」ツールで塗りましょう。

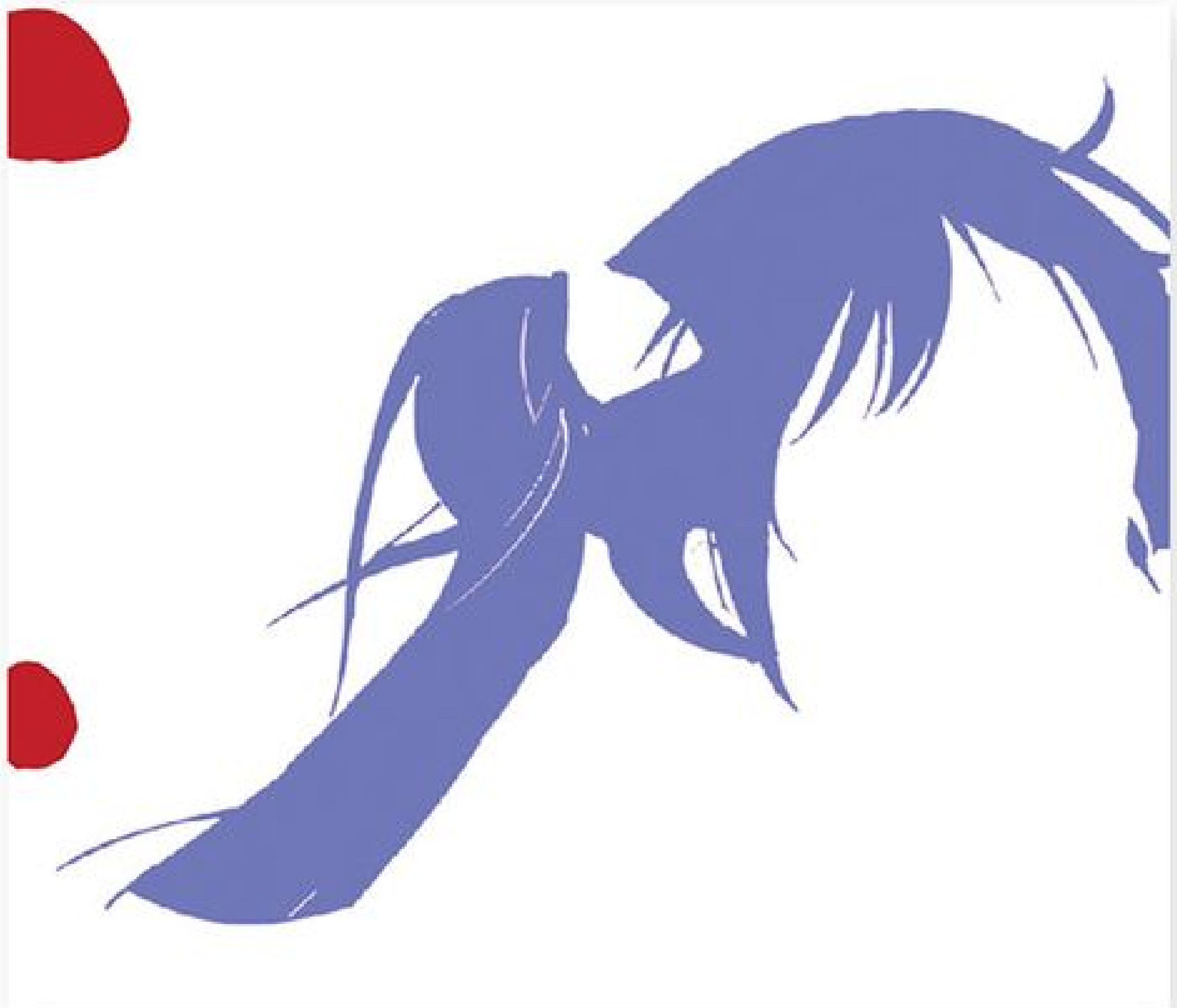


①髪の毛の途中を「選択ペン」ツールで閉じました

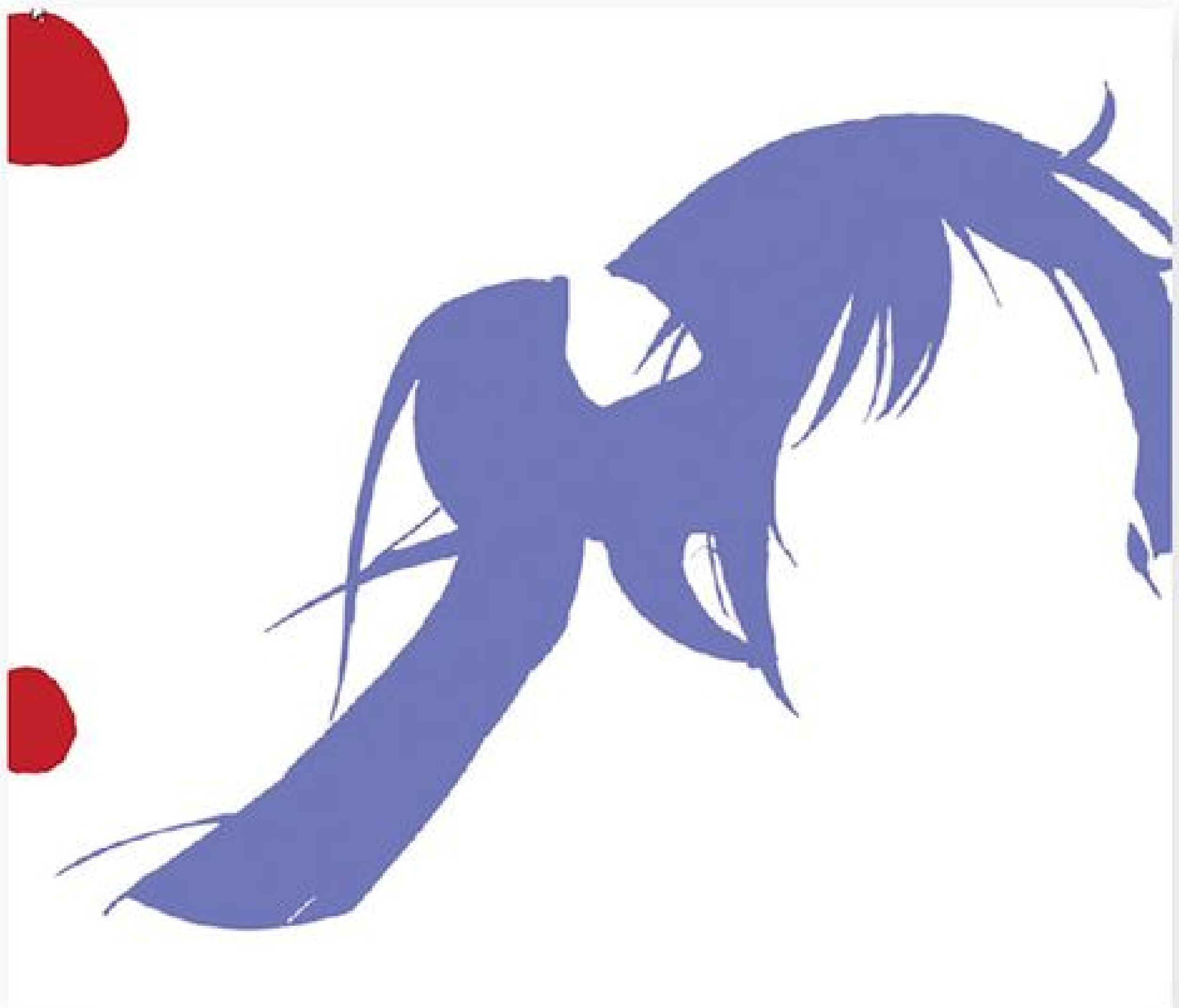
↓



②「自動選択」ツールで髪の毛を半分選択しました



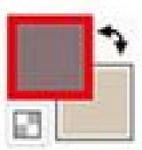
↓



③線画レイヤーの左端にある目のアイコンをクリックして非表示にすると、「自動選択」ツールが選択しきれなかった部分が見えてきます。そこも「選択ペン」ツールで塗って選択します

06

選択ができたら、描画色を選んでから「mask」レイヤーセットに作った「hair」レイヤーを選択し、「Ctrl＋F」で塗りつぶして髪の毛のマスキングを行います。



①カラーラフに塗った色を時々確認しながら描画色を選択します。ただし、ここではマスキングすることが目的なので、だいたい似た色味であれば問題ありません



②髪の毛をマスキングしました

07

同様にして他の部分もマスキングしていきます。スカートやセーラーカラー、帽子の飾りなどをマスキングします。カバンの線画とイチゴのマスキングレイヤーになどついては、ひとまず非表示にしています。ちゃんと選択できない場合は、「senga」レイヤーを選択しているかどうか確認してみましょう。



①「mask」レイヤーセットの中に新規レイヤーを作成して名前を「clothes-red」としました



②スカート、セーラーカラー袖口、帽子の飾りとリボン、手元にあるイチゴ一粒をマスキングしました



③「hair」レイヤーを非表示にしたところです

08 セーラー服のトップスと、帽子をマスキングします。



①「mask」レイヤーセットの中に新規レイヤーを作成して名前を「clothes-white」としました

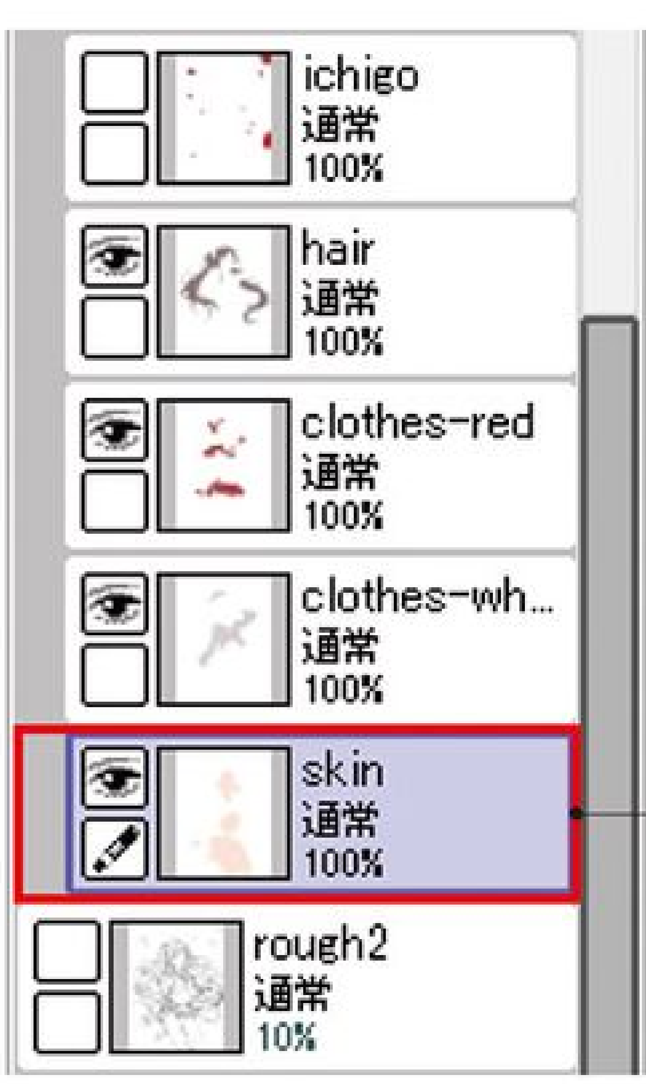


②セーラー服の帽子とトップスをマスキングしました



③「hair」レイヤーと「clothes-white」レイヤーをを非表示にしたところです

09 肌をマスキングします。



①「mask」レイヤーセットの中に新規レイヤーを作成して名前を「skin」としました



②肌をマスキングしました

TECHNIQUES

マスキングレイヤーの上下関係を利用する

マスキングレイヤーは、上下関係を考えながら作成します。今回は、「イチゴ」→「髪」→「服（赤）」→「服（白）」→「肌」の順に上から重ねています。これは、手前にあるか、上から描画範囲が重なる順になります。この上下関係を考えると、髪の毛に対する肌のマスキングレイヤーのように、上のほうにあるマスキングレイヤーの描画領域に隠れる部分があるレイヤーに描画する場合は、少しはみ出して塗ったほうが良いケースがあります。例えば、線画を少し修正することになっても、肌マスキングレイヤーまで修正せず変化に対応できる可能性が高くなるからです。また、はみ出して塗ってしまったほうが、マスキングの時間の節約にもなるのでおすすめです。



肌のレイヤーが線画からはみ出していても、その上のレイヤーに服・髪の毛などのマスキングレイヤーが乗るため、はみ出しは隠れるので問題はありません

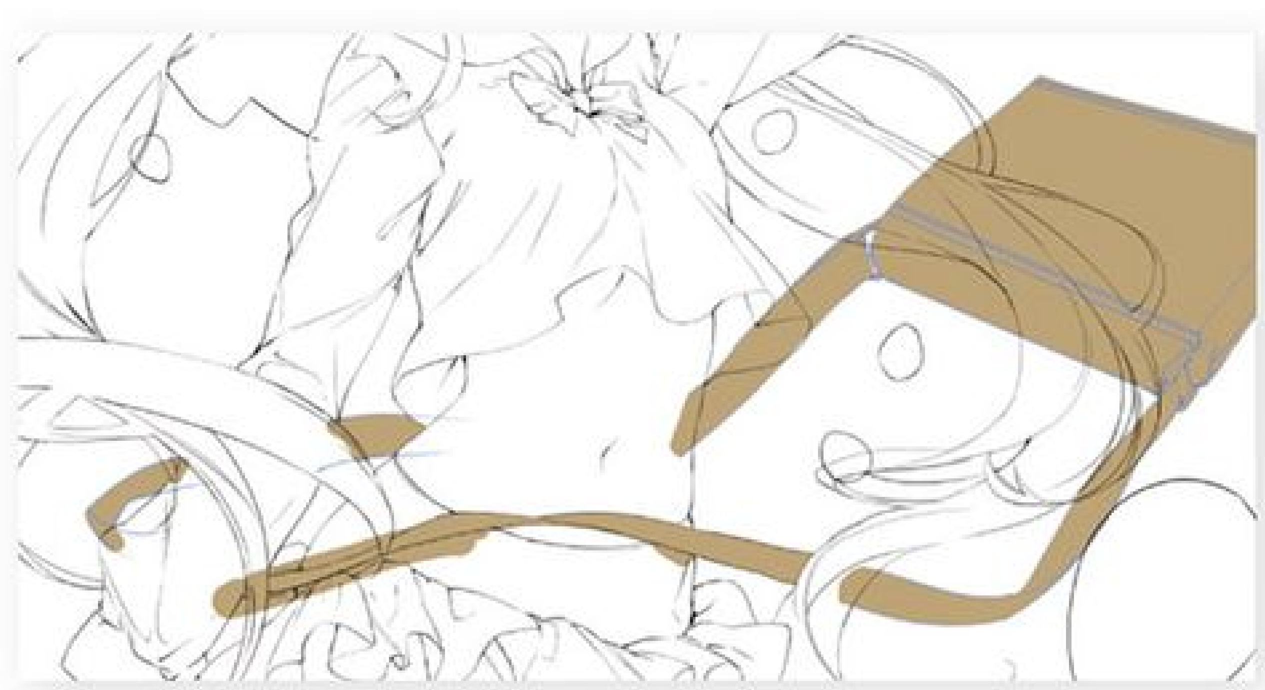
10 カバンをマスキングします。



①「mask」レイヤーセットの中に新規レイヤーを作成して名前を「bag」としました



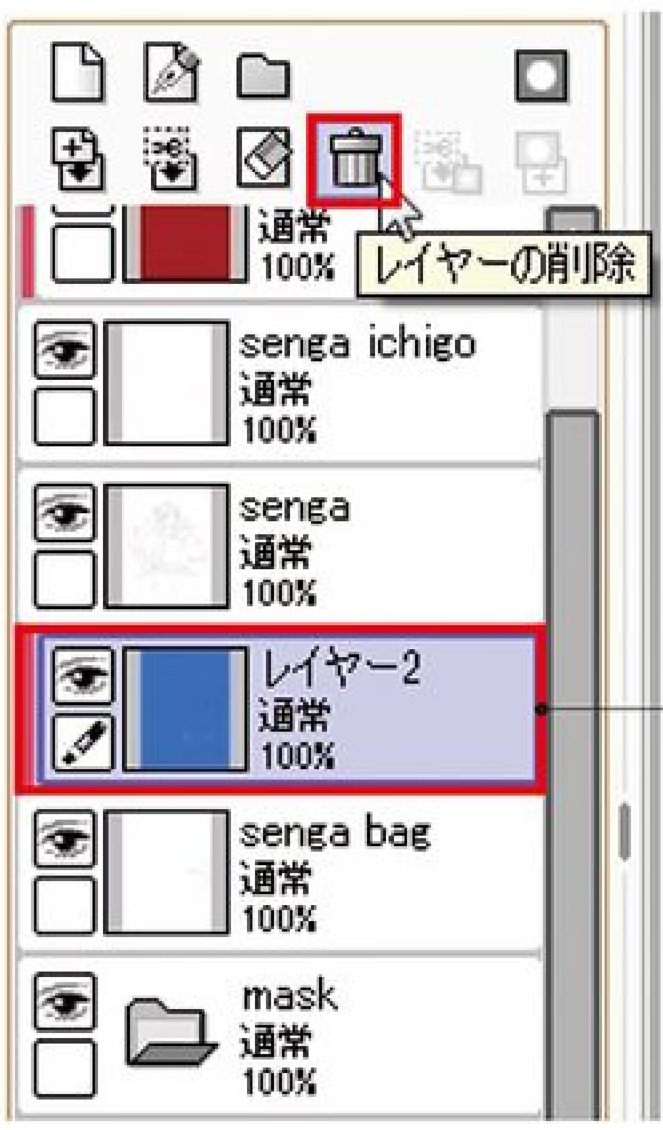
②カバンをマスキングしました



③その他のマスキングレイヤーを非表示にしたところです

11

カバンの線画とマスキングレイヤーを整理しておきます。クリッピングした青いレイヤーは削除し、もともとキャラクターの後ろにあると想定して描いたカバンの線画は、キャラクターのマスキングレイヤーの下、そしてカバンのマスキングレイヤーの上に移動しておきます。



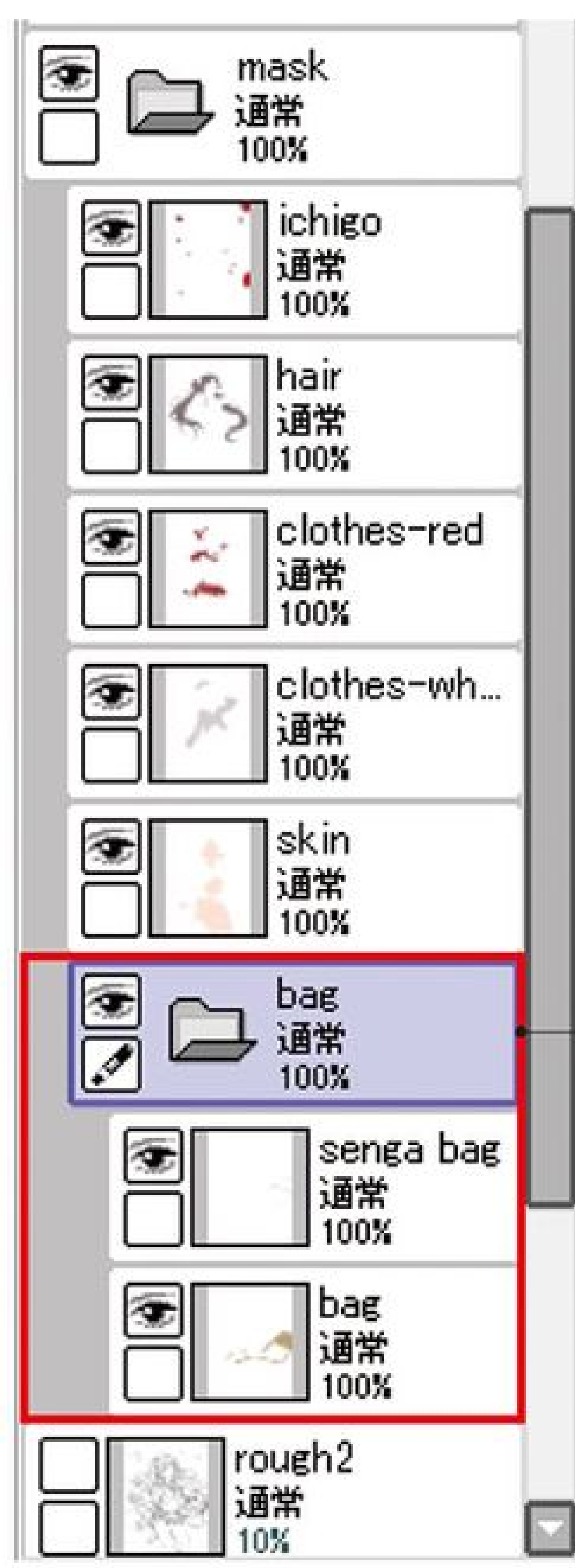
①「senga bag」レイヤーでクリッピングしていた青いレイヤーを削除しました



②青いレイヤーを削除すると、カバンの線画の色が黒に戻りました



③「senga bag」レイヤーをドラッグして「mask」レイヤーセットの「bag」マスキングレイヤーの上に配置しました



④新規レイヤーセットを作成して名前を「bag」とし、この中に「senga bag」と「bag」レイヤーを配置しました

12

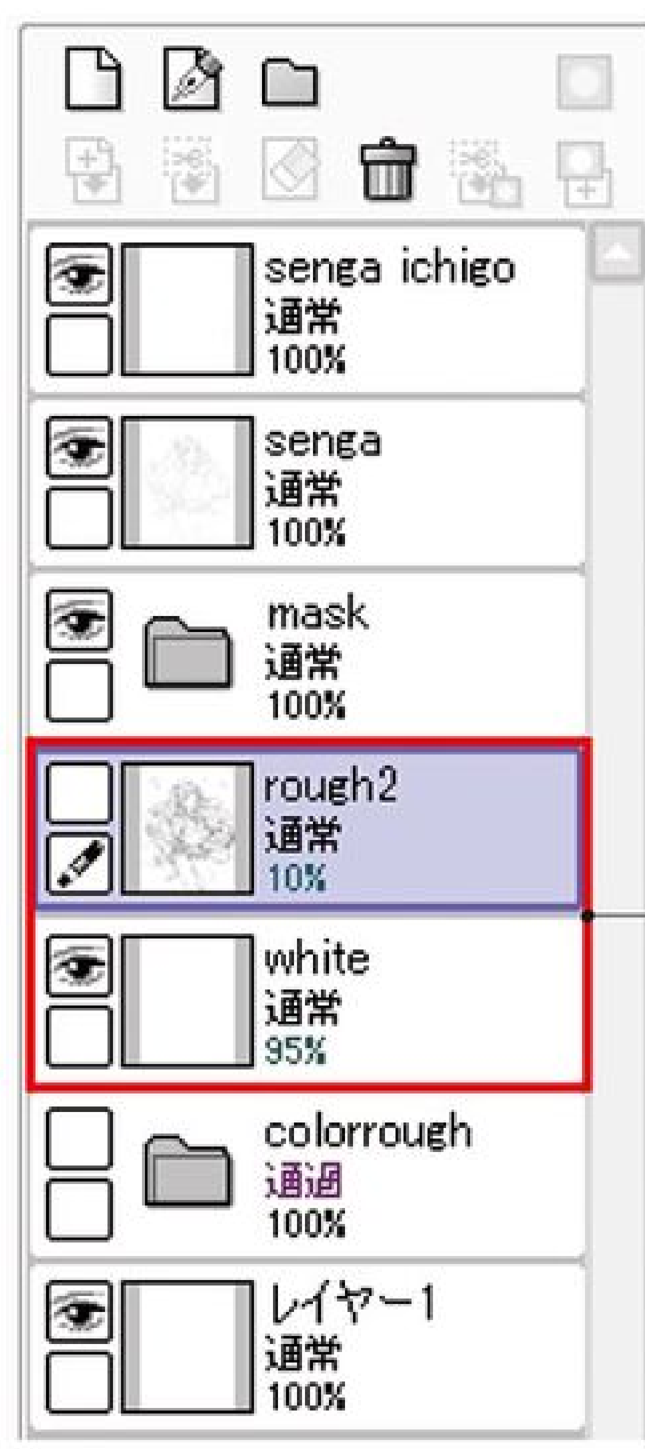
同様にして、イチゴの線画でクリッピングしていた赤いレイヤーと、体の線画を描く時に使ったガイドラインのレイヤーも削除しておきます。ただし、イチゴはキャラクターの手前にあるため、線画レイヤーの位置は変更しません。



ガイドライン用のレイヤーと、イチゴの線画でクリッピングしていた赤いレイヤーを削除しました

13

さらに、詳細ラフのレイヤーとカラーラフの不透明度を調整するために作った白いレイヤーも不要なので、ここで削除してしまいます。



詳細ラフを描いた「rough2」レイヤーと「white」レイヤーを削除しました

14 これで、マスキングの完成です。



マスキングレイヤーの整理

01

カラーラフを描いた段階で作成した「color」レイヤーですが、ここで設定していた色をそのまま着彩に活用したいので、「colorrough」レイヤーセットを表示して、先ほど作ったマスキングレイヤーでクリッピングしていきます。まずは「mask」レイヤーセットを「colorrough」レイヤーセットに移動します。



「mask」レイヤーセットをドラッグして「colorrough」レイヤーセットの「color」レイヤーの上に配置しました

02

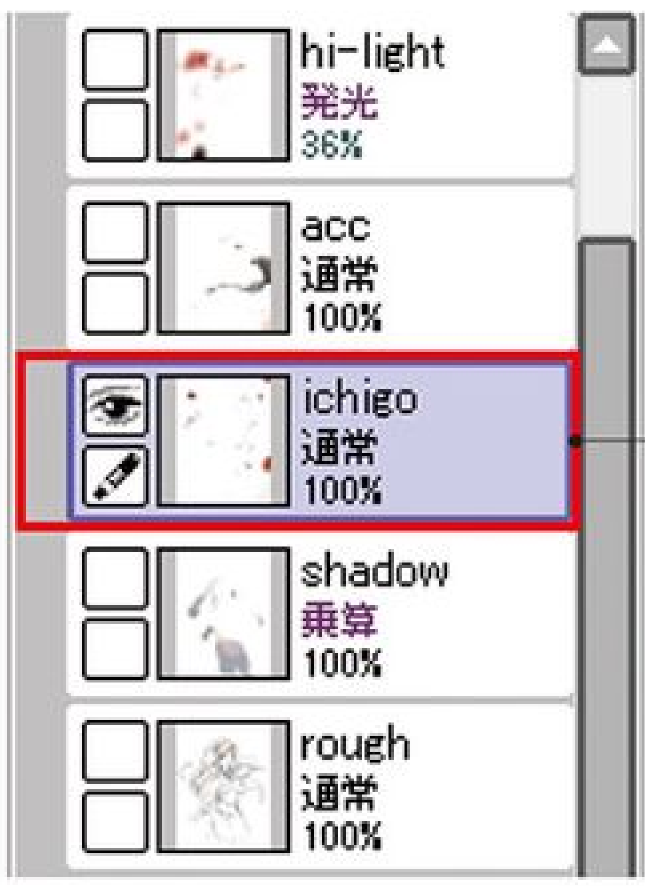
まずは、キャラクターとイチゴの線画を整理しましょう。レイヤーセットを作ってひとまとめにして、「colorrough」レイヤーセットの中に配置します。



新規レイヤーセットを作成して名前を「senga」とし、レイヤーセットの合成モードを「通常」から「通過」に変えます。この中にキャラクターとイチゴの線画レイヤーを移動し、「colorrough」レイヤーセットの中、「mask」レイヤーセットの上に配置しました。また、キャラクターの線画レイヤー「senga」の合成モードを「乗算」にし、「不透明度保護」にチェックを入れました

03

ここで、各レイヤーを確認し、カラーラフの「ichigo」レイヤーに水泡のラフも一緒に描かれていたので、ざっくりと選択してカットし、「color」レイヤーにコピーしました。レイヤーの名前と用途もう少しをはっきりさせたかったためです。



①「ichigo」レイヤーを選択し、他のレイヤーを非表示にしました



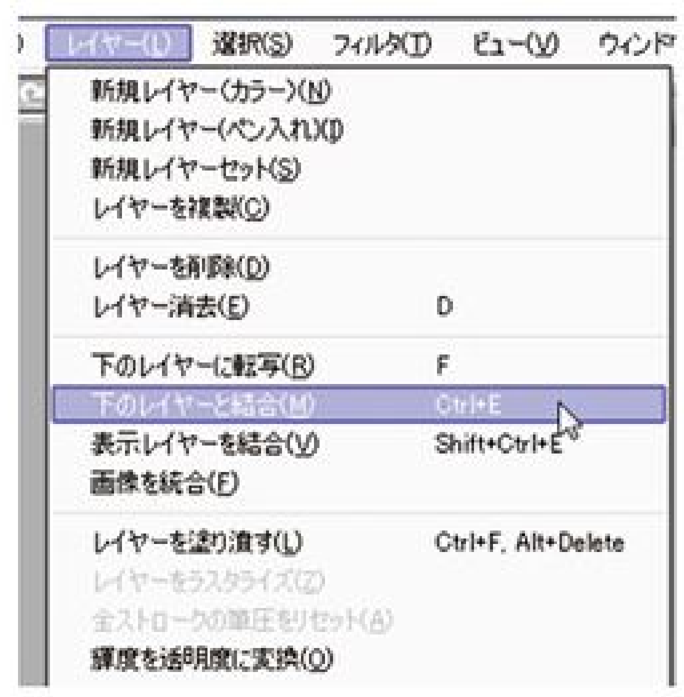
②「選択ペン」ツールを選択



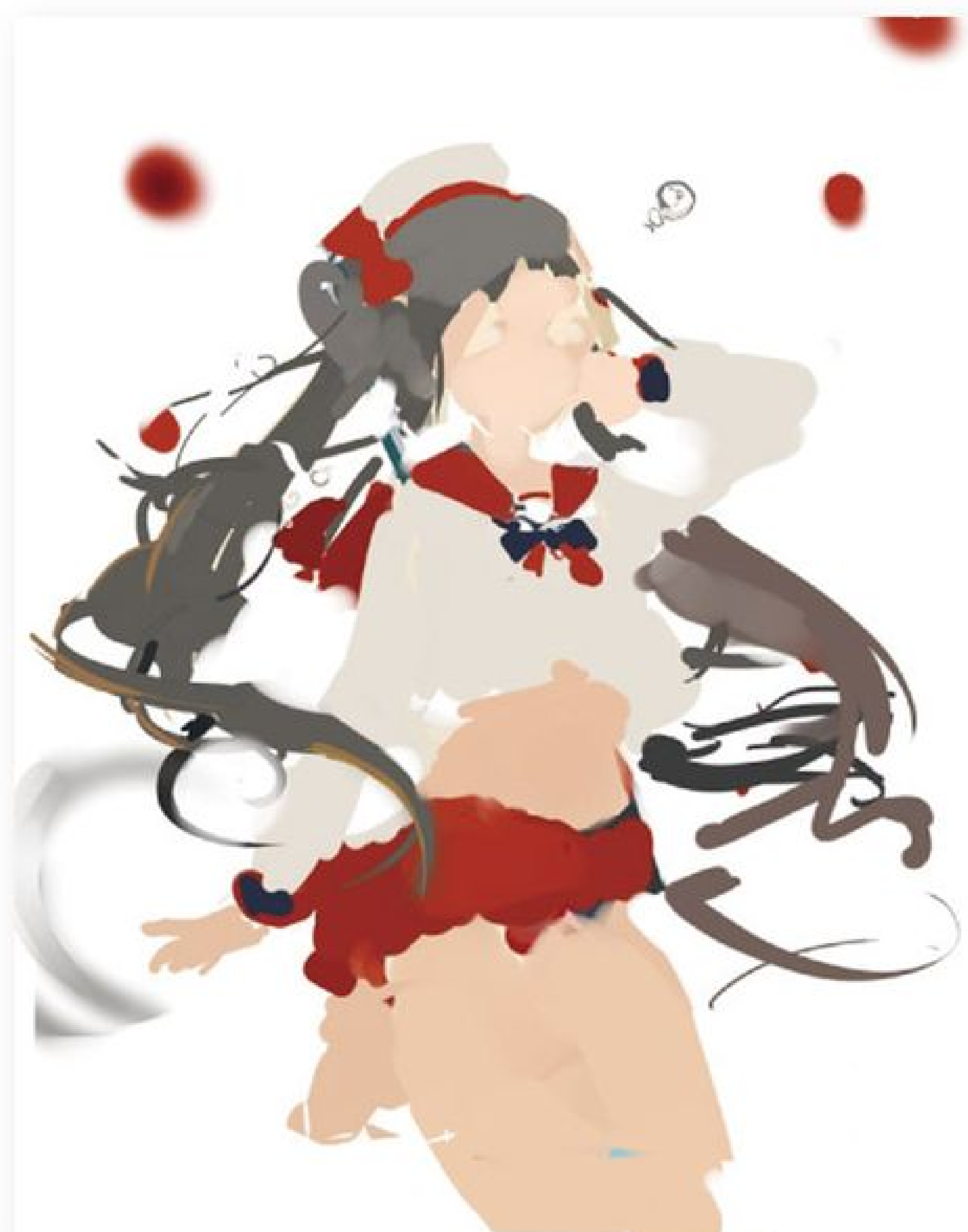
③イチゴのラフ部分をざっくりと「選択ペン」ツールで塗って選択し、「Ctrl＋X」で切り取りました。右下のイチゴは、手前にある予定なので、まだこのまま残しておきました



④「color」レイヤーを表示して選択し、「Ctrl＋V」で貼り付けました

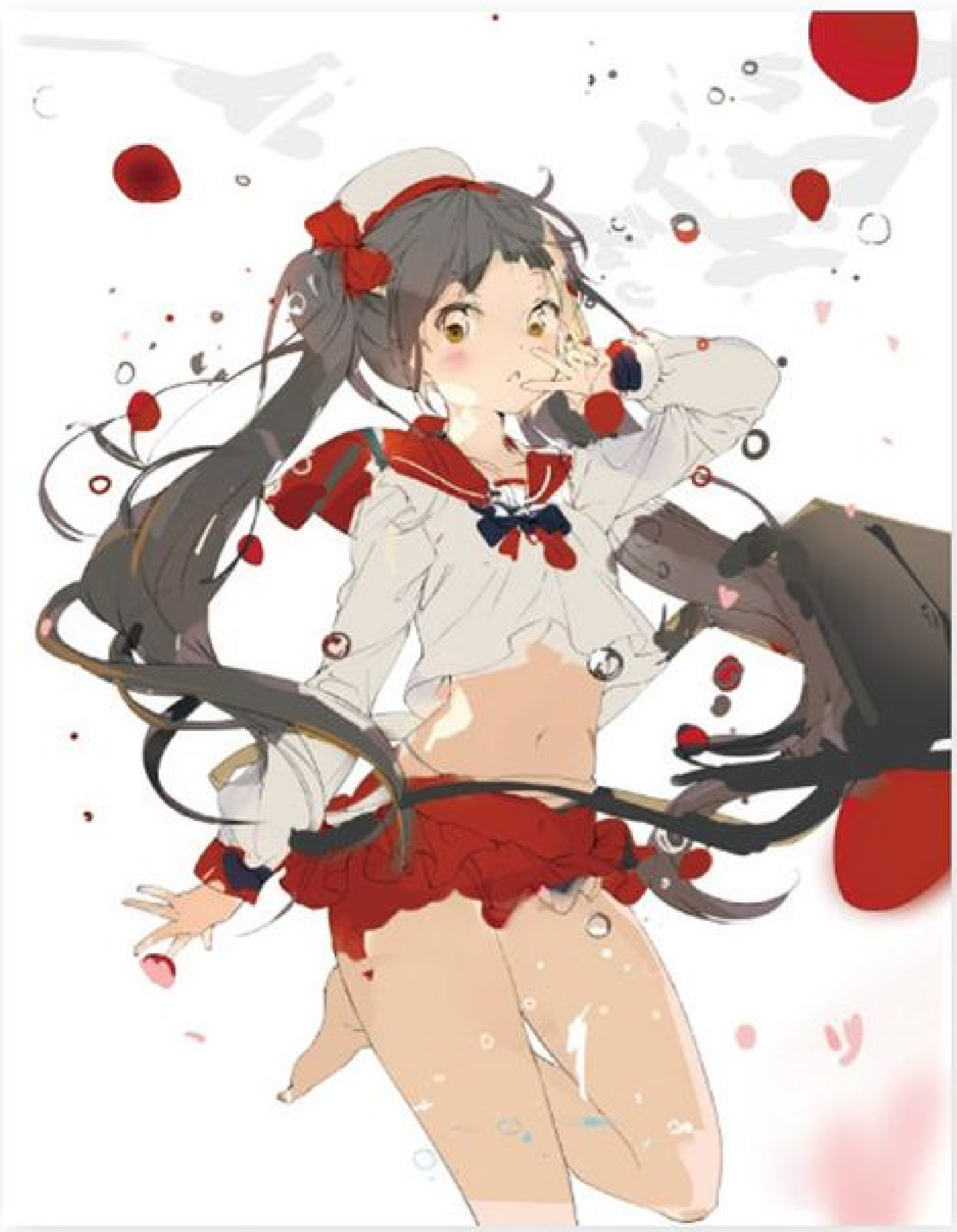


⑤「レイヤー」メニュー→「下のレイヤーと結合」を選択しました



⑥キャラクターの現段階でのカラーラフができました。「ichigo」レイヤーは名前を「bubble」に変えました

04 「colorrough」レイヤーセットの中の「color」レイヤーを選択します。「Ctrl＋A」で選んだレイヤー上の全てを選択し、「Ctrl＋C」でコピーします。そして、「mask」レイヤーセットの中のレイヤーをひとつずつ選択してから「Ctrl+V」で貼り付け、クリッピングします。「color」レイヤーのコピーは、メニューの「レイヤー」→「レイヤーを複製」でも行うことができます。



②作業が終わり、「color」「shadow」「rough」レイヤーを非表示にしたところです



①「color」レイヤーを全て選択後、コピーし、「mask」レイヤーセット内の全てのマスキングレイヤーに貼り付け、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れました。コピーしたレイヤーの名前を「colorrough-copy」としました

05

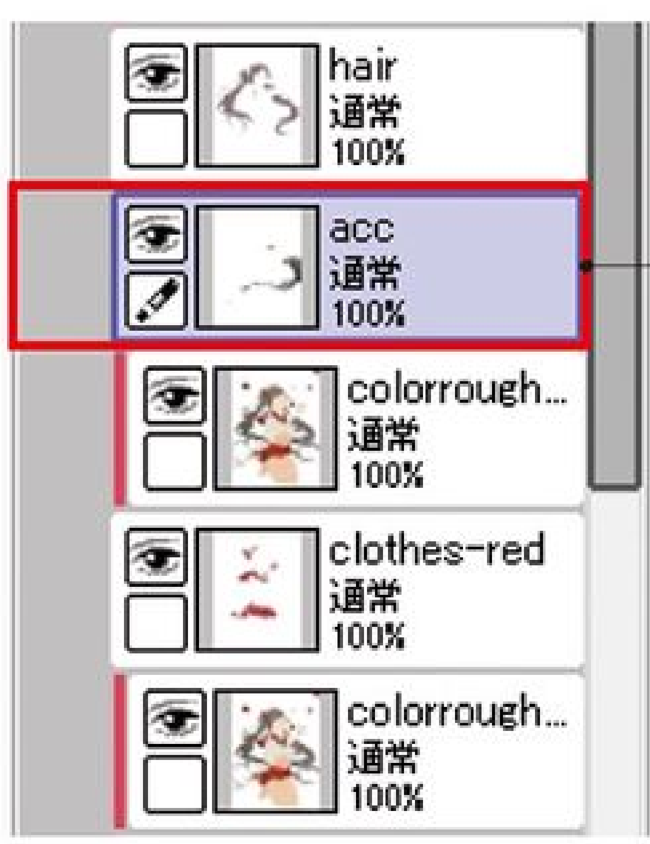
「acc」レイヤーにもカバンの色情報があり、また、セーラーカラーの白いラインも一緒に描き込んでいたので、一部を切り取って「bag」と「clothes-red」マスキングレイヤーにクリッピングします。



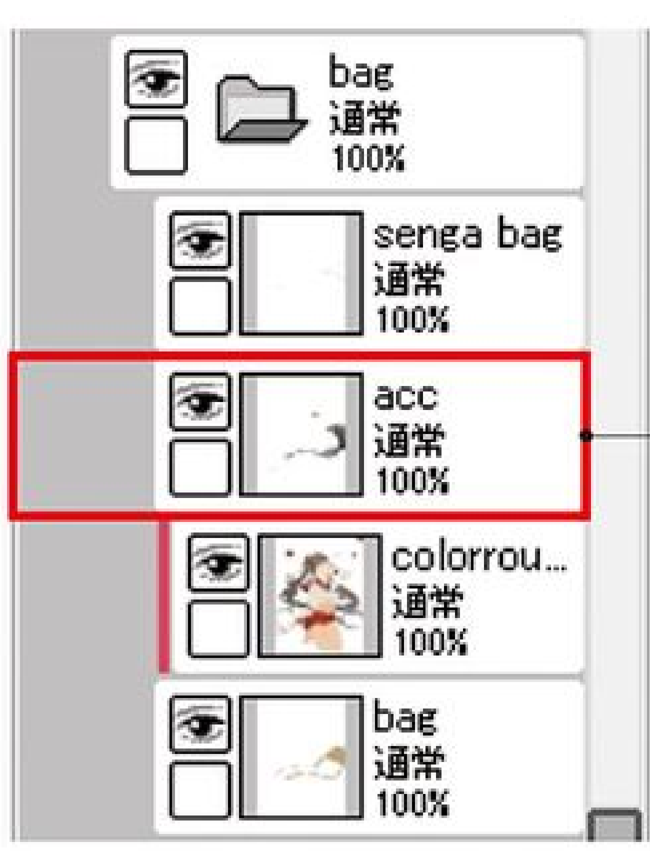
①「投げ縄」ツールを選択しました



②「colorrough」レイヤーセットの「acc」レイヤーを選択しました



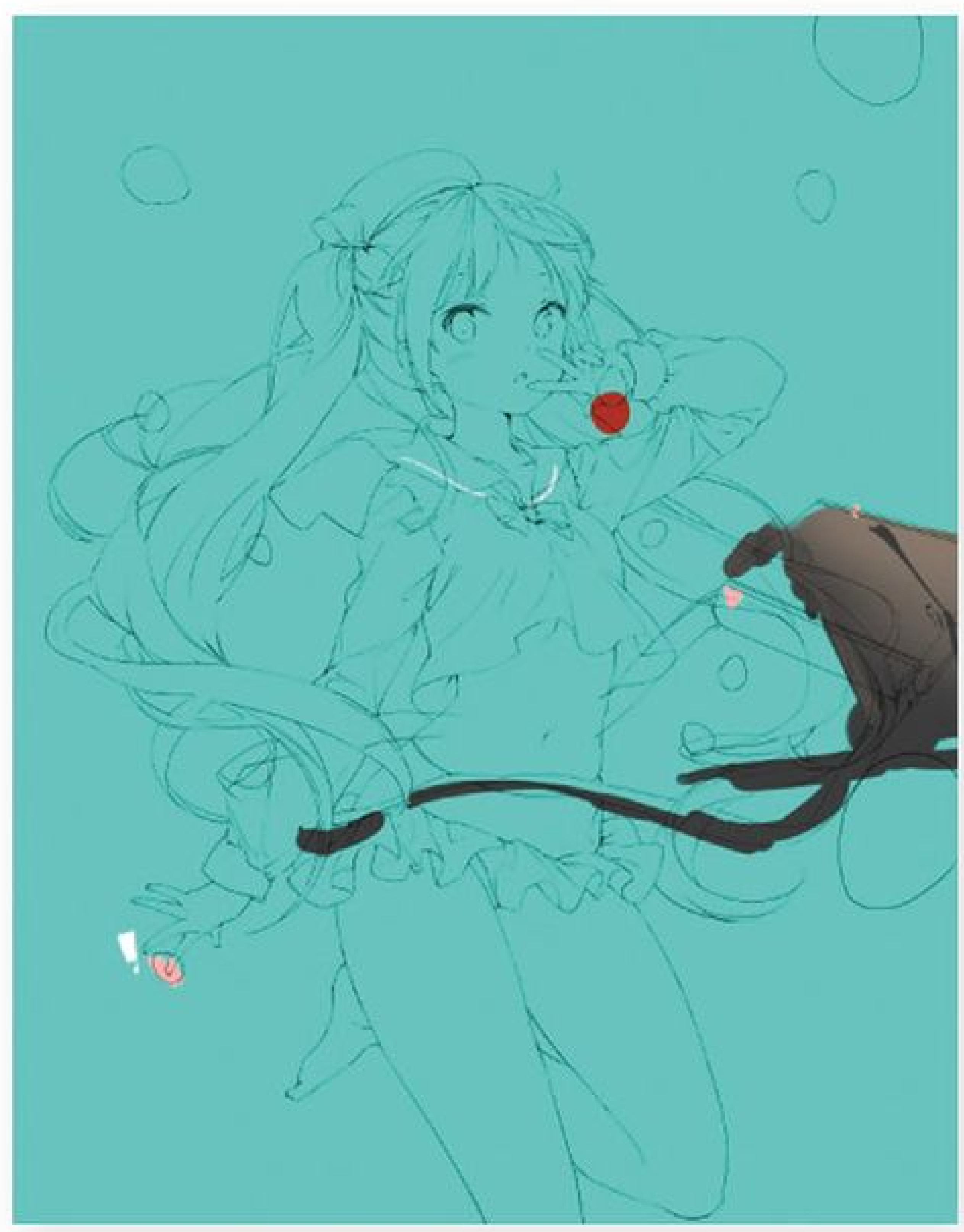
④「clothes-red」レイヤーの上にある「colorrough-copy」レイヤーを選択して「Ctrl+V」で貼り付け、名前を「acc」としました。その後、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れておきます



⑤「bag」レイヤーセットの中の「bag」レイヤーの上にある「colorrough-copy」レイヤーを選択して「Ctrl+V」で同様に貼り付け、名前を「acc」としました。その後、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れておきます

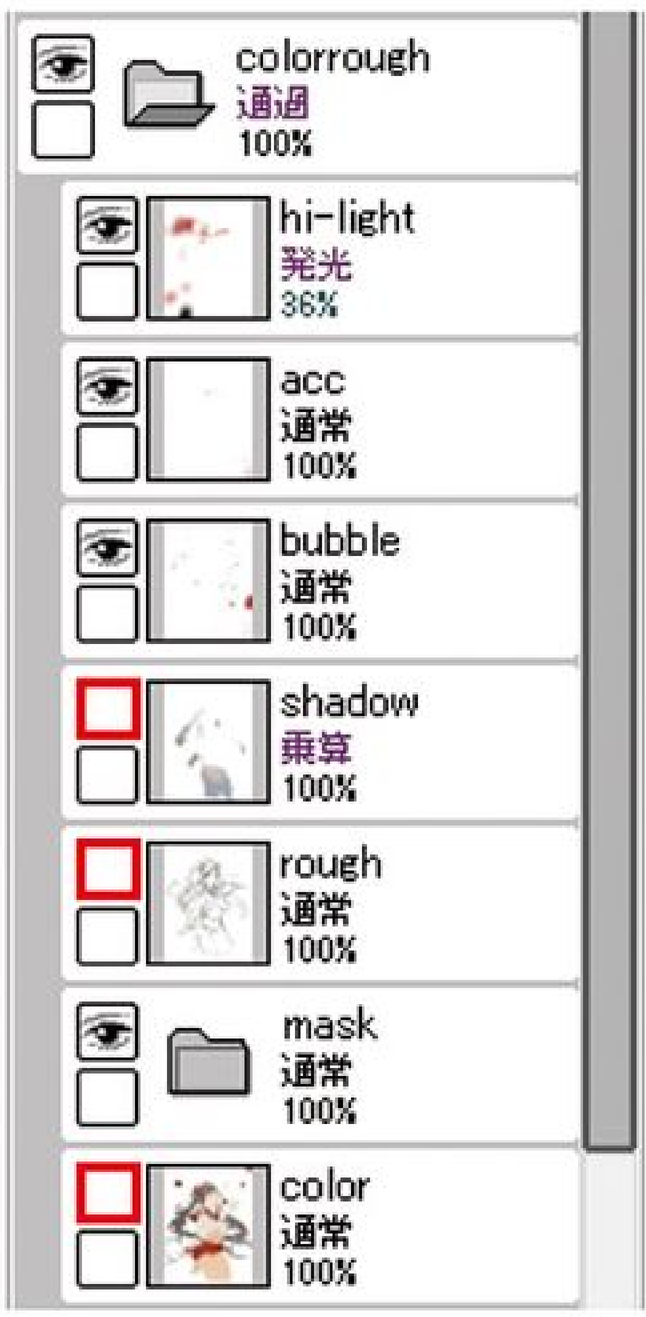


③カバンとセーラーカラーの白いラインを「投げ縄」ツールで囲んで選択し、「Ctrl+X」で切り取ります（わかりやすいように、背景を水色で一時的に塗りつぶしています）

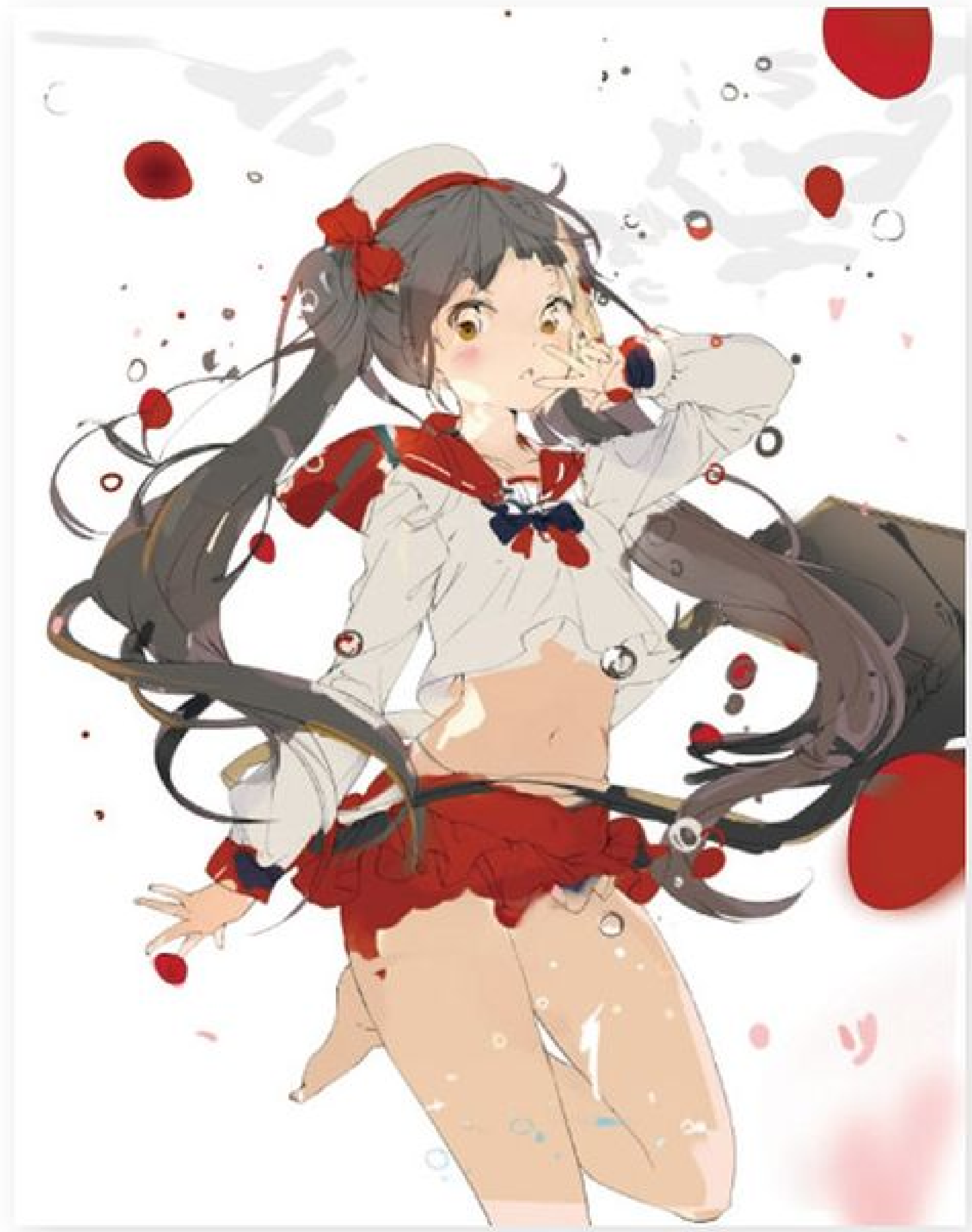


⑥切り取った部分のみを表示したところです

06 そして「colorrough」レイヤーセットの中の「rough」「color」「shadow」レイヤーを非表示にします。「rough」と「color」レイヤーは今後の着彩の段階では必要なくなります。「shadow」レイヤーは、キャンバスが汚く見えるので一旦非表示にしてから着彩を始めましょう。



①「shadow」「rough」「color」レイヤーを非表示にしました



②各レイヤーを非表示にしたところです。この状態から着彩を始めていきます



③マスキングレイヤーの整理を始めてからのイラスト変化の様子を表示します。「colorrough」レイヤーセットを表示したところです

④「colorrough」レイヤーセットの中に「mask」レイヤーセットを移動したところです

⑤「color」レイヤーを各マスキングレイヤーでクリッピングし、「acc」レイヤーもクリッピングしたところです。この後、着彩時には不要なレイヤーを非表示にすると、上の画像のような状態になります

Chapter. 02

SAIで着彩し、Photoshopで仕上げる



CG Illustration Techniques

Illustration and Explanation By Anmi

Chapter.
02

SAIで着彩し、Photoshopで仕上げる

まずは着彩前に各マスキングレイヤーでカラーラフをクリッピングして、カラーラフの色を反映させます。その後、着彩していきますが、今回のイラストは水の中にキャラクターがいる設定なので、水の中で揺らぐ影を意識しながら描画していきます。最後に距離感を出すためにPhotoshopで仕上げます。

着彩の準備

01

マスキングが終わった状態のままだと、少しごちゃごちゃして見づらいので、「mask」レイヤーセットを整理します。「colorrough-copy」レイヤーの色を下のレイヤーに合うように塗りつぶしたり、綺麗に塗れているところは「colorrough-copy」レイヤーから色を取った後、整理しました。本来、カラーラフはマスキングレイヤーと結合しても問題ないものです。今回は解説のためにまだ残していますが、色を取って塗り終えたら下のレイヤーと結合してしまっても問題ありません。



「mask」レイヤーセットのみを表示した状態です

02

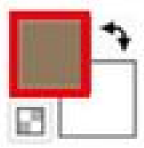
髪の毛から行います。髪の毛は、カラーラフレイヤーの少し茶色めな色を「スポイト」ツールで取って塗りました。



①「hair」レイヤーの上の「colorrough-copy」レイヤーを選択しました。また、「mask」レイヤーセットの他のパートのレイヤーは非表示にしました



②「スポイト」ツールを選択しました



③「スポイト」ツールでカララフの髪の毛から描画色を取りました



④大きめのサイズの「エアブラシ」ツールで描画しました



⑤「colorrough-copy」レイヤーに髪の毛の色を塗ったところです。クリッピングを一時的に解除しています



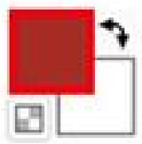
⑥描画前の他のレイヤーを非表示にした状態です

→



⑦描画後の「colorrough-copy」レイヤーがクリッピングされた状態です

03 次は、スカートやセーラーカラーなどの赤い部分を整理します。



①「スポイト」ツールでカラーラフの赤い部分から描画色を取りました

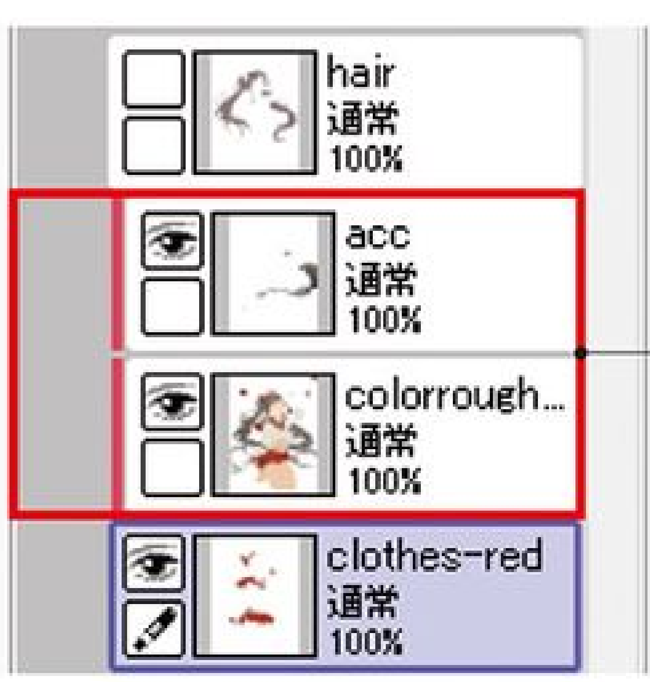


②「acc」レイヤーと「colorrough-copy」レイヤーを非表示にし、「clothes-red」レイヤーを選択し、「不透明度保護」にチェックを入れました



③カスタム「ペン」ツールの大きめのサイズで（ベタが塗れればどのツールでも構いません）スカートやセーラーカラー、袖口、帽子の飾りなどを塗りました。「不透明度保護」にチェックを入れると、現在色の塗られていない部分は描画することができないので、はみ出さずに塗ることができます。「不透明度保護」のチェックをはずしてから、左手の前にあるイチゴはいったん「消しゴム」ツールで塗りを削除しました

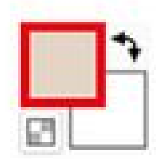
04 「clothes-red」レイヤーにクリッピングした「acc」レイヤーとカラーラフレイヤーを整理します。



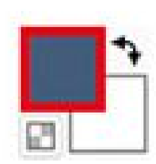
①カバンの紐は綺麗に塗り分けができそうだったので「acc」レイヤーを選択して削除し、「colorrough-copy」レイヤーにセーラーカラーの白いラインなどを描くことにしました



②「colorrough-copy」レイヤーを選択し、「Ctrl＋A」で全体を選択します。「レイヤー」メニュー→「レイヤー消去」を選択して、描画を削除しました



③「スポイト」ツールでカラーラフの白いライン部分から描画色を取りましたが、白すぎたのでピンクよりに調整し、カスタム「ペン」ツールで描画しました

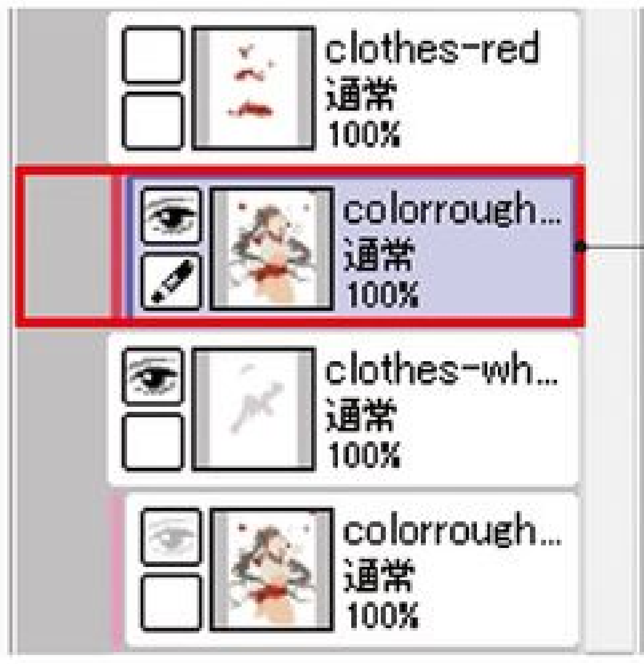


④「スポイト」ツールでカラーラフのリボンの部分から描画色を取りましたが、暗過ぎたので少し明るめのブルーに調整し、「筆」ツールで描画しました



⑤「colorrough-copy」レイヤーに、セーラーカラーと袖口の白いラインと、ブルーのリボンを描き直しました

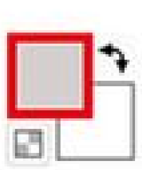
05 シャツと帽子の白っぽい部分を整理します。ここでは、カラーラフレイヤーをまとめてみましょう。



①「colorrough-copy」レイヤーを選択しました。



②「レイヤー」メニュー→「下のレイヤーと結合」を選択し、描画をまとめました。クリッピングされたレイヤーにこの機能を使うと、下のレイヤーの描画範囲でクリッピングされた表示のままレイヤーがまとめられます



③「スポイト」ツールでカラーラフの左肩のシャツ部分から描画色を取りました

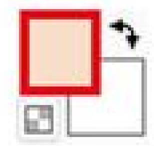


↓



④「clothes-white」レイヤーを選択し、「不透明度保護」にチェックを入れてから、先ほどと同じカスタム「ペン」ツールを使って大きめのサイズでシャツと帽子を描画します。塗り終わったら「不透明度保護」のチェックをはずします

06 肌のレイヤーを整理します。ここでは、髪の毛の時と同様にカラーラフレイヤーに直接肌色を塗ります。


①「スポイト」ツールでカラーラフの肌部分から描画色を取りました



②「skin」レイヤーの上の「colorrough-copy」レイヤーを選択し、大きめのサイズの「エアブラシ」ツールで描画しました

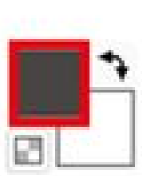

③「colorrough-copy」レイヤーに肌色を塗ったところです。クリッピングを一時的に解除しています


④クリッピングの解除を元に戻したところです

07 カバンのレイヤーを整理します。ここも、髪の毛の時と同様にカラーラフレイヤーに直接色を塗ります。



①「bag」レイヤーセットの中の「acc」レイヤーを選択して、「レイヤー」メニュー→「下のレイヤーと結合」を選択し、描画をまとめました


②「スポイト」ツールでカラーラフのカバン部分から描画色を取りました



↓


③「colorrough-copy」レイヤーに「筆」ツールなどでカバンを塗りました。クリッピングを一時的に解除しています

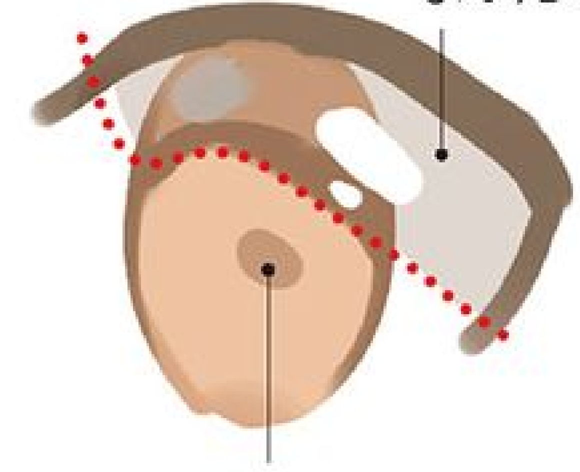
08

非表示にしていたハイライトや水泡、背景なども表示し、一時的に解除したクリッピングも元に戻しました。これで、カラーラフレイヤーが整ってだいぶ見やすくなりました。



瞳周りの着彩

01 まずは、基本的な瞳の描き方をここで説明します。図は、私の描く瞳をわかりやすく塗り分けしたものです。アイラインの下と赤い点線より上に描画したグレーの部分は、まぶたの影として描いています。



02 描画するツールは、「筆」とカスタム「ペン」ツールで、広い面積は「筆」ツール、狭くて鋭い部分は「ペン」ツールで描いています。ここでは今回のイラストに合わせてブラウン系の色を使いました。描き順はその時々で前後することもあります。



①「筆」ツールで描画。これは、Chapter 1で紹介した、混色、水分量、色延びを変更したツールです。ブラシサイズは「4〜6」の間で適宜変更しました



②カスタム「ペン」ツールで描画。これも、Chapter 1で紹介した、カスタムツールです。ブラシサイズは「4〜6」の間で適宜変更しました



③「筆」ツールを使い、基本色で瞳の中を塗りつぶしました



④「筆」ツールを使い、基本色より濃い色で明暗を表現し、瞳孔も描き入れました。まぶたの上はカスタム「ペン」ツールを使いました



⑤「筆」ツールを使い、明暗の境界線をより暗くし、暗い部分（まぶたの影）は彩度を落とした色で塗ります。瞳孔もはっきりとした色で描画しました

境界線の描画色

境界線と瞳孔の描画色

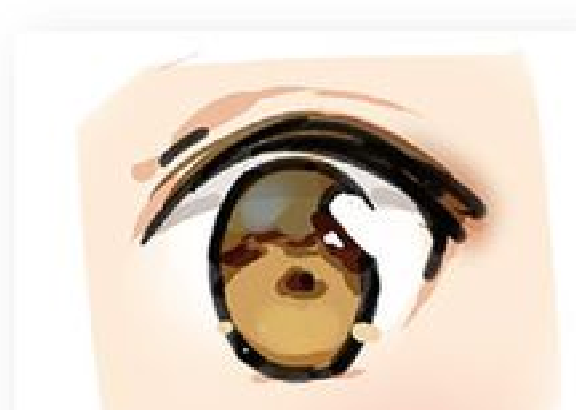
まぶたの影の描画色



⑥「筆」ツールを使い、まぶたの影の中に、ブラウン系とはあまり関係のない色味を少し加えても面白いです



⑦「筆」ツールを使い、ハイライトを強調しました



⑧カスタム「ペン」ツールを使い、白目の中にもまぶたの影を描き入れ、肌にも影を描画しました

肌の影の描画色

まぶたの影の薄い描画色

まぶた影の濃い描画色

03

瞳を描いていきます。瞳は「acc」レイヤーに描き入れていたので、色はそこから「スポイト」ツールで取り、描きます。



①「mask」レイヤーセットの一番上に新規レイヤーを作成し、名前を「eye」としました

②「筆」ツールを選択。ブラシサイズは「4～6」の間で適宜変更しました

③基本色を選択して描画

④基本色より暗めの色を選択して明暗を分けるように描画

⑤明暗の境界線の色を選択して描画

⑥カスタム「ペン」ツールを選択。ブラシサイズは「4～6」の間で適宜変更しました

⑦まぶたの上のアイライン部分の色は、1色だけでなく髪の毛や瞳から色を取ったりして色を重ねて描画しました。アイラインの端はカスタム「ぼかし2」ツールで少しぼかし、左右1つずつ瞳の暗いほうの色で、上へ跳ね上げるようにラインを加えました



↓



⑧瞳の明暗と境界線、アイラインを塗りました。ここまで描けたら「acc」レイヤーから瞳のラフだけ「選択ペン」ツールなどで選択してカットし、「mask」レイヤーセットの下にあるカラーラフの元の「color」レイヤーにまとめておきます

04

境界線部分に影色を加えつつ、瞳に映るハイライト以外もなにか別の色を加えると良いです。今回は赤色がメインカラーの1つなので赤を加えてみました。

①「筆」ツールを選択。ブラシサイズは「4～6」の間で適宜変更しました

②明暗の境界線の色を選択



③瞳に明暗の境界線を暗めの色で描画しました

④「スポイト」ツールで赤いリボンの色を取って瞳の差し色として描画しました

⑤白色を選択してハイライトを「acc」レイヤーに描画しました。これは、線画レイヤーより上のレイヤーに描きたかったからです



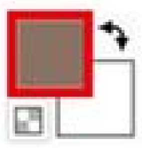
⑥瞳に赤い差し色と、白いハイライトを描画しました

05

ここで、眉毛も描いておきます。眉毛は、髪の毛から色を取り、シンプルに描きました。



①カスタム「ペン」ツールを選択し、ブラシサイズは「2～5」の間で適宜変更しました



②「スポイト」ツールで髪の毛の色を取って眉毛を描画しました

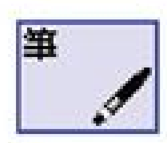




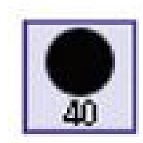
③眉毛を描画しました

06

白目の部分も描いていきます。これは肌用の「skin」レイヤーの上に新規レイヤーを作り、描きます。描いた後、レイヤーの不透明度を下げています。これは、頭の後ろから光が差すイメージのため、顔の明るい部分の明度を下げる必要があるからです。



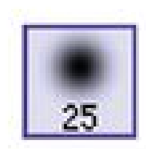
③「筆」ツールを選択



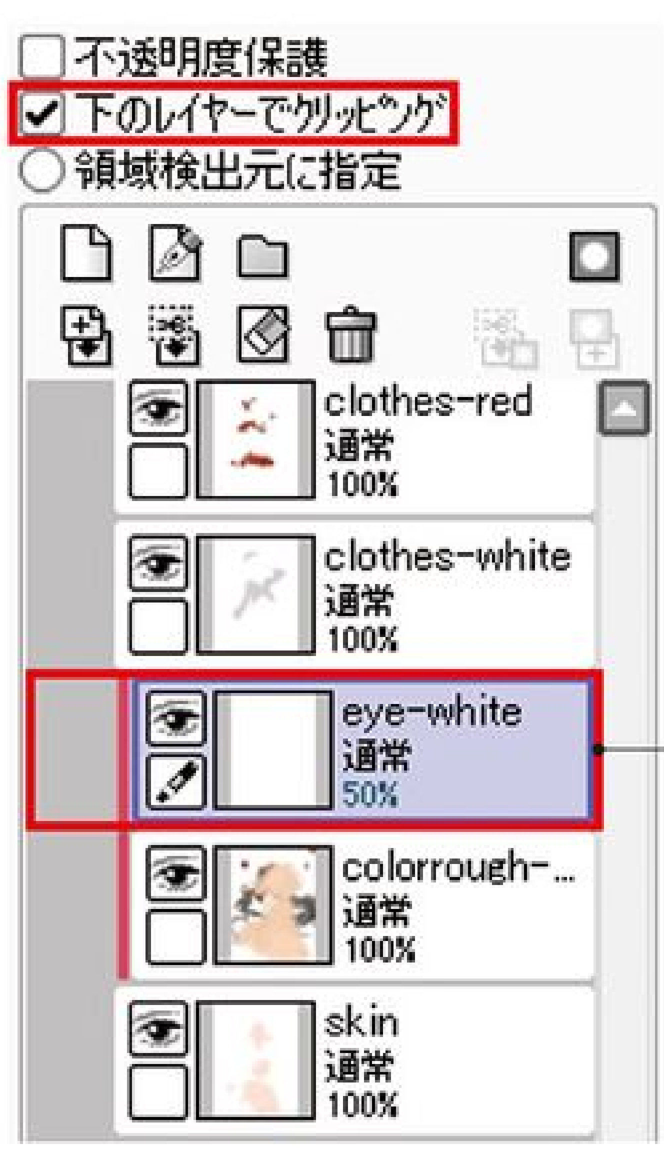
④ブラシサイズは、「40」を選択して、白目の部分を描画しました



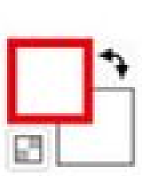
⑤カスタム「ぼかし2」ツールを選択



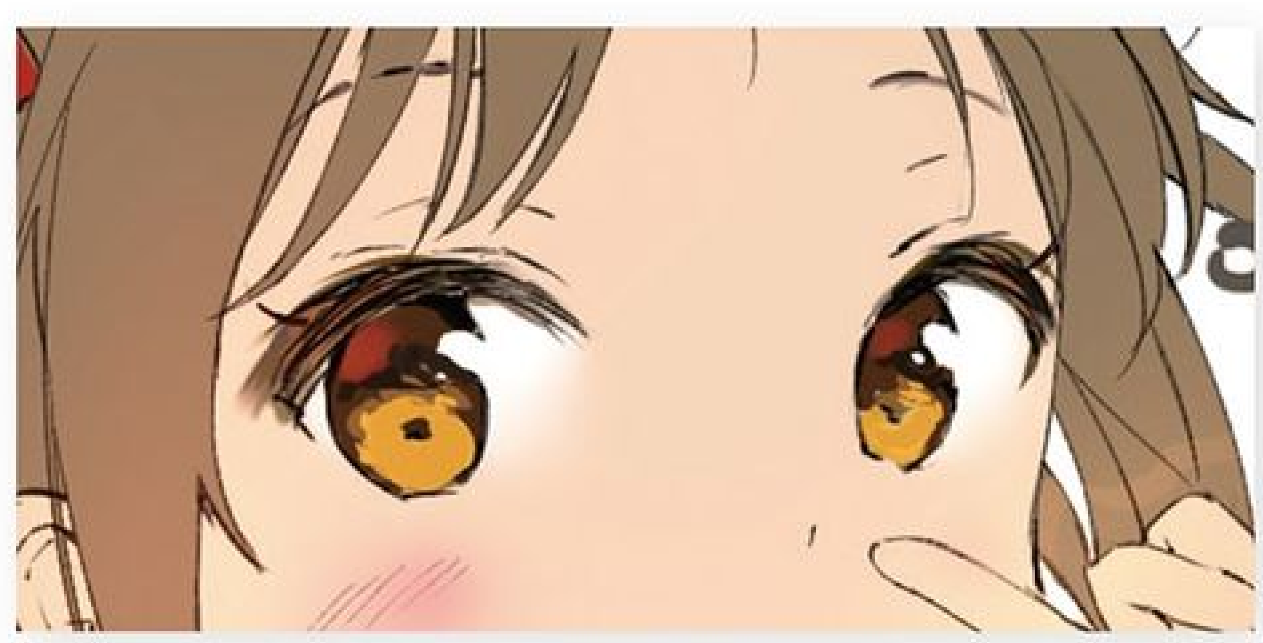
⑥ブラシサイズは、「25」を選択して、白目と肌との境をなぞるようにしてぼかしました

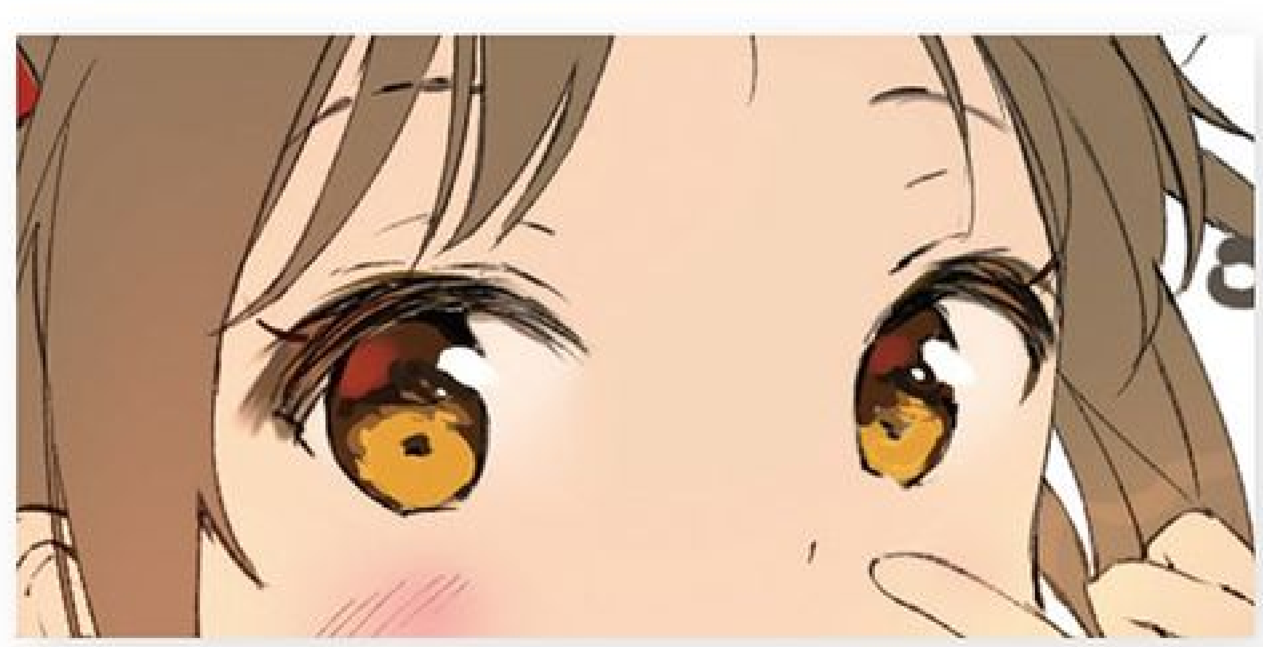


①「skin」レイヤーの上にある「colorrough-copy」レイヤーの上に新規レイヤーを作成して名前を「eye-white」とし、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れ、白い部分を描画してから、不透明度を「50%」にしました



②白色の描画色を選択

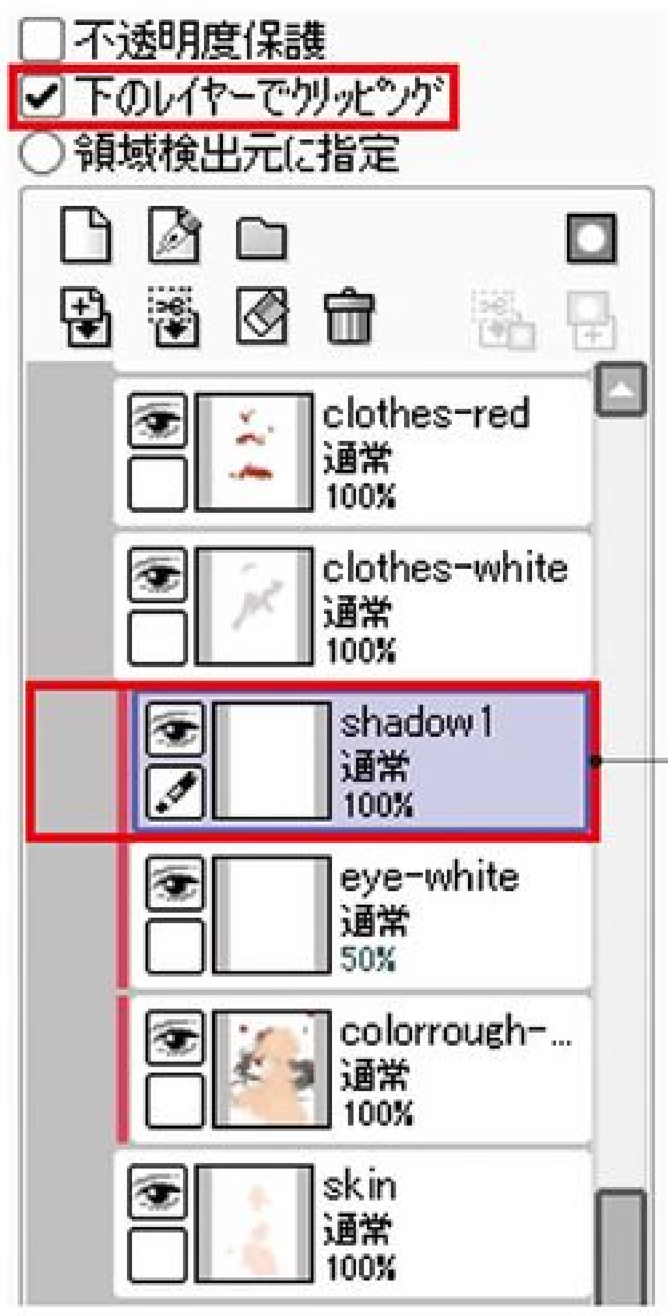




⑦白目を描画し、不透明度を下げたところです

07

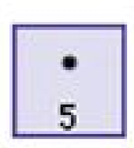
白目の中に、まぶたから落ちる影を描きます。描き終わったらレイヤーの合成モードを「乗算」に変更して落ち着いた色にします。



①「eye-white」レイヤーの上に新規レイヤーを作成して名前を「shadow1」とし、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れました



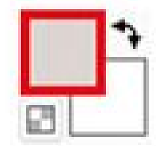
②カスタム「ペン」ツールを選択



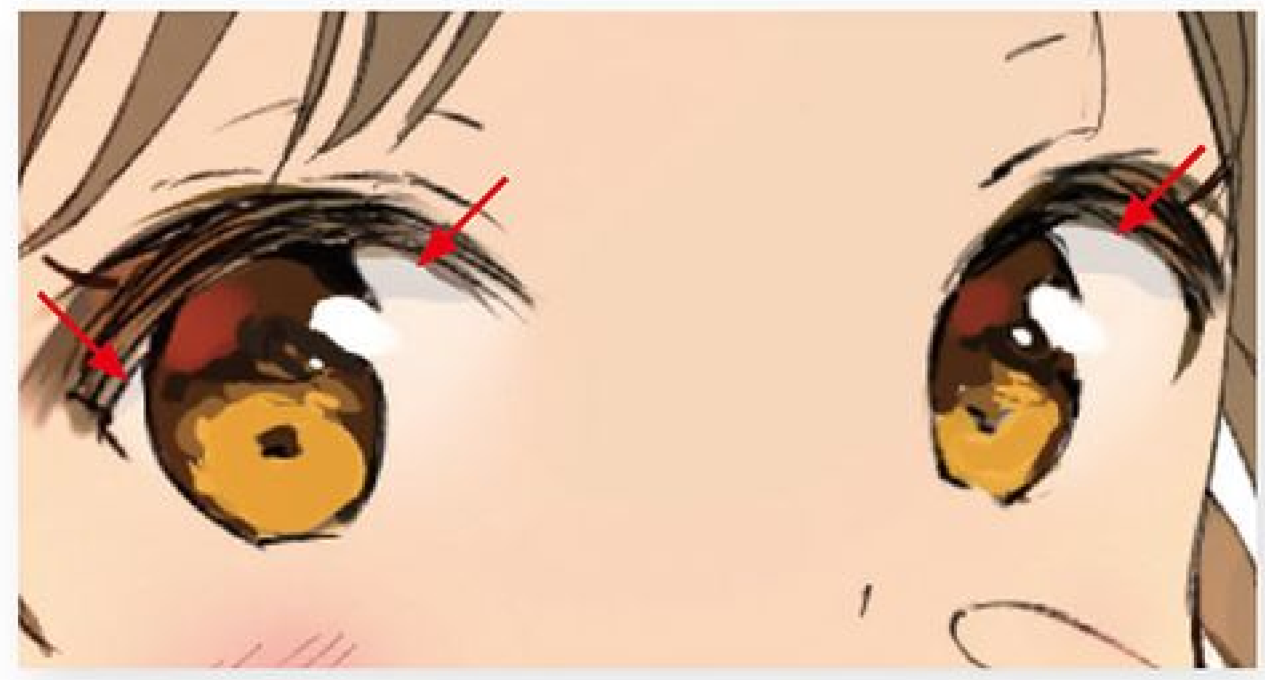
③ブラシサイズは、「5」を選択



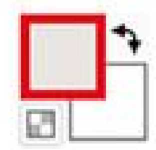
⑧合成モードを「乗算」にしました



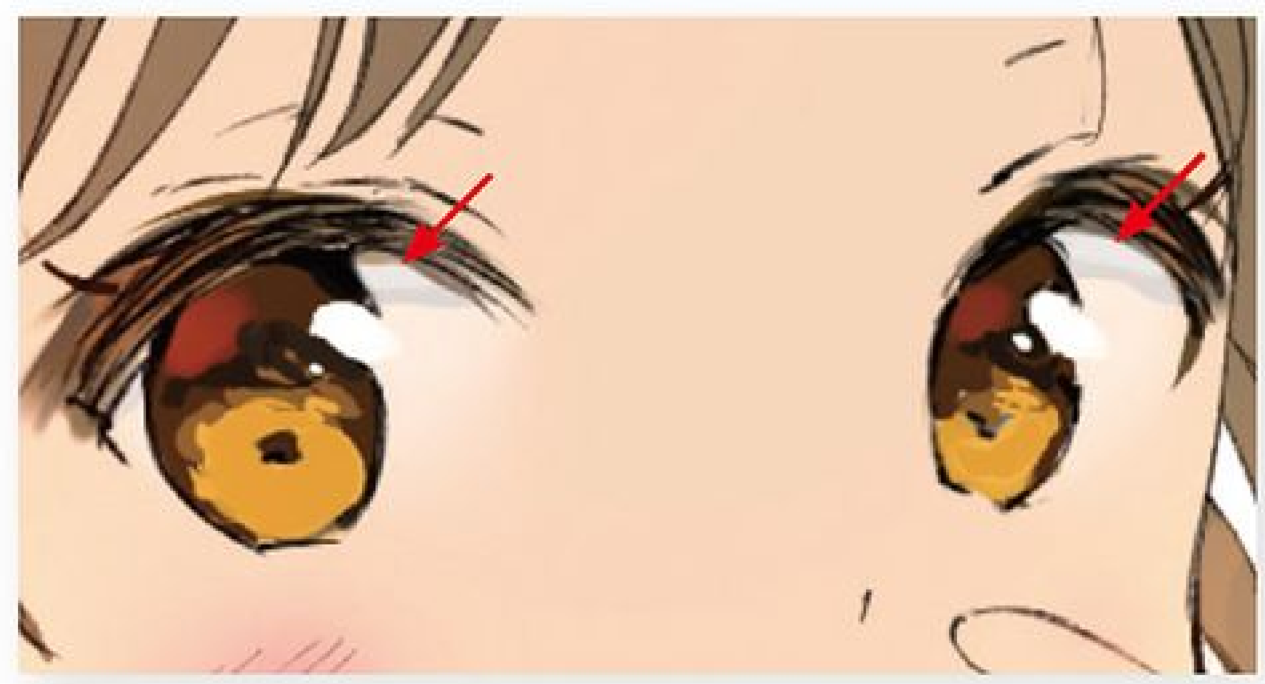
④少し濃いグレーを選択



⑤まぶたから落ちる影を描画しました



⑥明るめのグレーを選択



⑦まぶたと白目が接する部分は、少し明るめのグレーで描画し、反射光のような表現を加えました



⑨合成モードを「乗算」にすると、下のレイヤーに表示されている色と掛け合わさるため、肌と白目の色に馴染みが良くなりました

08

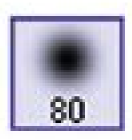
ほほにチークを入れます。カラーラフの段階では、「acc」レイヤーに描き込んでいましたが、関係するレイヤーにまとめたかったので、「shadow1」レイヤーに描き込みます。描画にはピンクの「エアブラシ」ツールを使用します。チークがないとキャラクターの顔に生気が生まれないため、元気がよかったり、動きのあるイメージのキャラクターを描く時は必ず描き込んでいます。



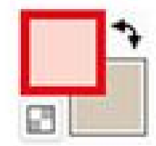
①「消しゴム」ツールを選択し、「acc」レイヤーに描画したチークを削除しました



②「エアブラシ」ツールを選択



③ブラシサイズは、「80」程度を選択



④チークの描画色を選択しました



↓



⑤チークを「acc」レイヤーから削除してから、「shadow1」レイヤーに描き直しました

09

チークの下の線画にも色を入れましょう。



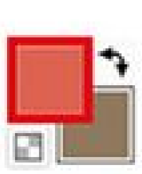
①「senga」レイヤーセットの中の「senga」レイヤーを選択しました



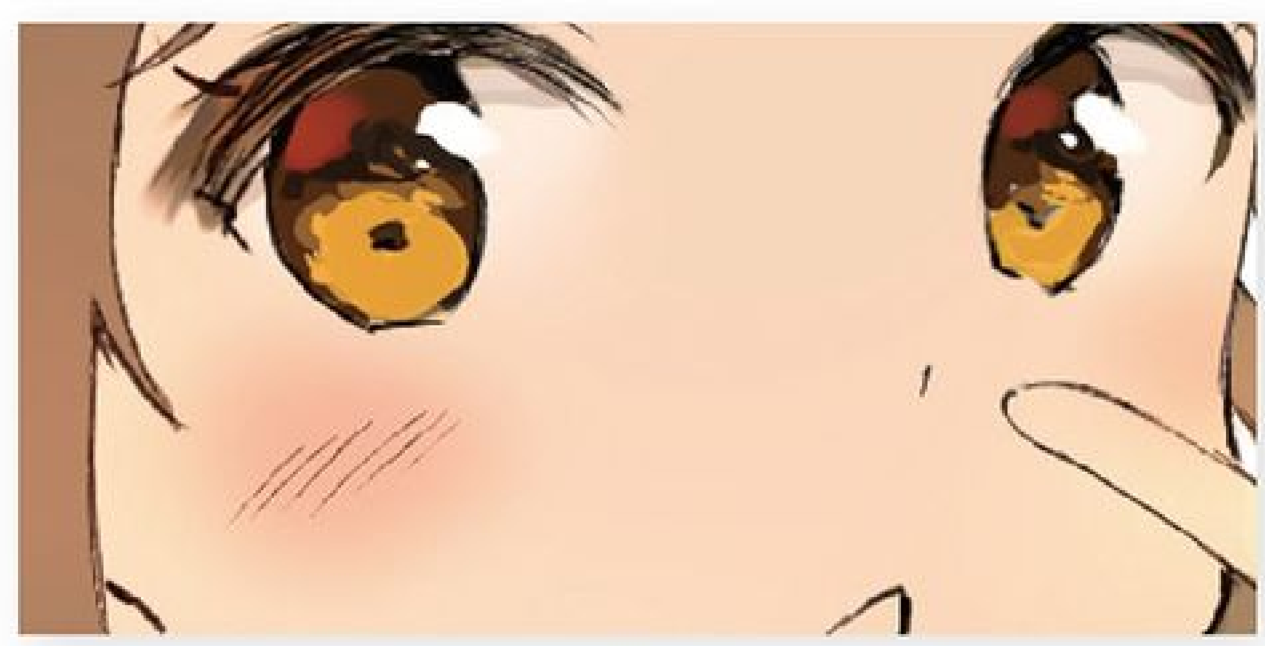
②「筆」ツールを選択



③ブラシサイズは、「40」程度を選択



④「スポイト」ツールで腕の部分に描いた水泡のラフから色を取り、チークの線画の描画色を選択しました



↓



⑤チークの線画をピンクに塗りました。「senga」レイヤーは、もともと「不透明度保護」にチェックを入れてあるため、線画以外の部分には色が塗られませんが、チーク以外の線画の色まで塗らないようにします。また、描画色は、腕の部分に描いた水泡のラフから取りました

10 これで瞳周りの着彩が完成しました。



TECHNIQUES

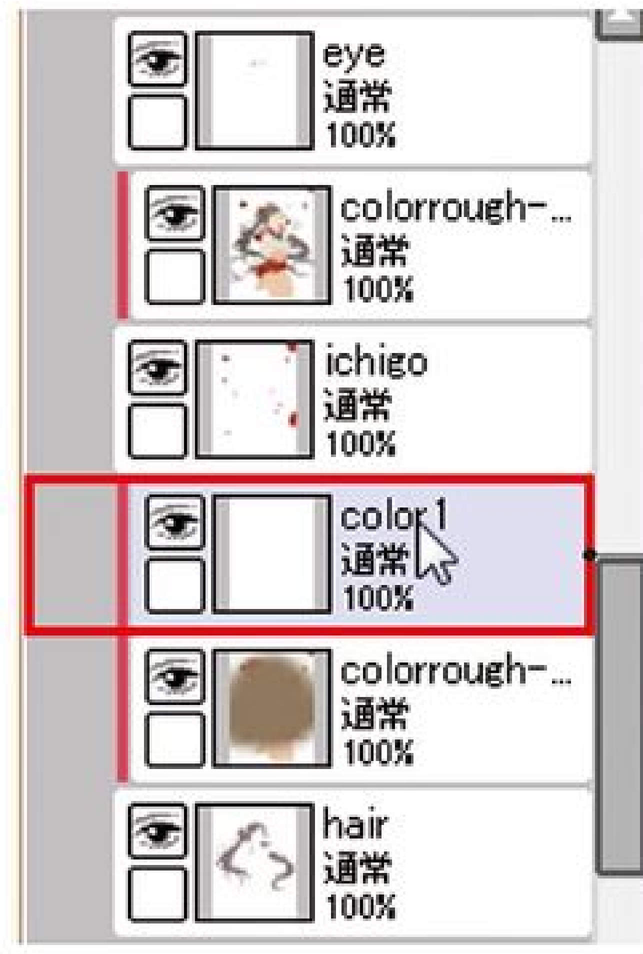
「スポイト」ツールについて

「スポイト」ツールを選択すると、ツールパネルの中に「スポイトの対象」というブロックが表示されます。ここで、色を取る対象を選択することができます。デフォルトでは「表示イメージ」となっており、キャンバスに表示されている部分のどこからでも色を取ることができます。色の塗られていない場所をクリックすると、描画色は白に設定されます。「スポイトの対象」を「選択中のレイヤー」にすると、選んだレイヤーのみから色を取ることができます。



髪と肌の着彩

01 続いて、前髪と顔、お腹の着彩をしていきます。まず前髪を肌色に馴染ませましょう。新規レイヤーを「hair」レイヤーの上にあるカラーラフレイヤーの上に作成します。



「hair」レイヤーの上にある「colorrough-copy」レイヤーの上に新規レイヤーを作成して名前を「color1」とし、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れました

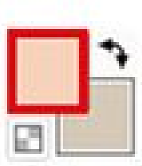
02 前髪の髪の毛を肌色に馴染ませるために、肌色をエアブラシで軽く塗ります。こうすると肌と髪の毛の領域の色のつながり（流れ）が自然になります。



①「エアブラシ」ツールを選択



②ブラシサイズは、「250」程度を選択



③「スポイト」ツールで顔の肌色から色を取り、描画色を選択しました



④前髪の毛先や顔周りの髪に薄く乗せるように、肌色を描画しました（図は一時的にクリッピングを解除したところです）



→



⑤描画前と描画後（クリッピングの解除も元に戻しました）の状態です

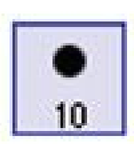
03 肌に落ちる髪や服の影も描き込みましょう。まずは顔の影から描いていきます。



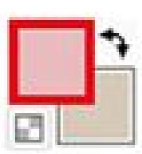
①「shadow1」レイヤーの上に新規レイヤーを作成して名前を「shadow2」とし、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れ、合成モードを「乗算」にしました



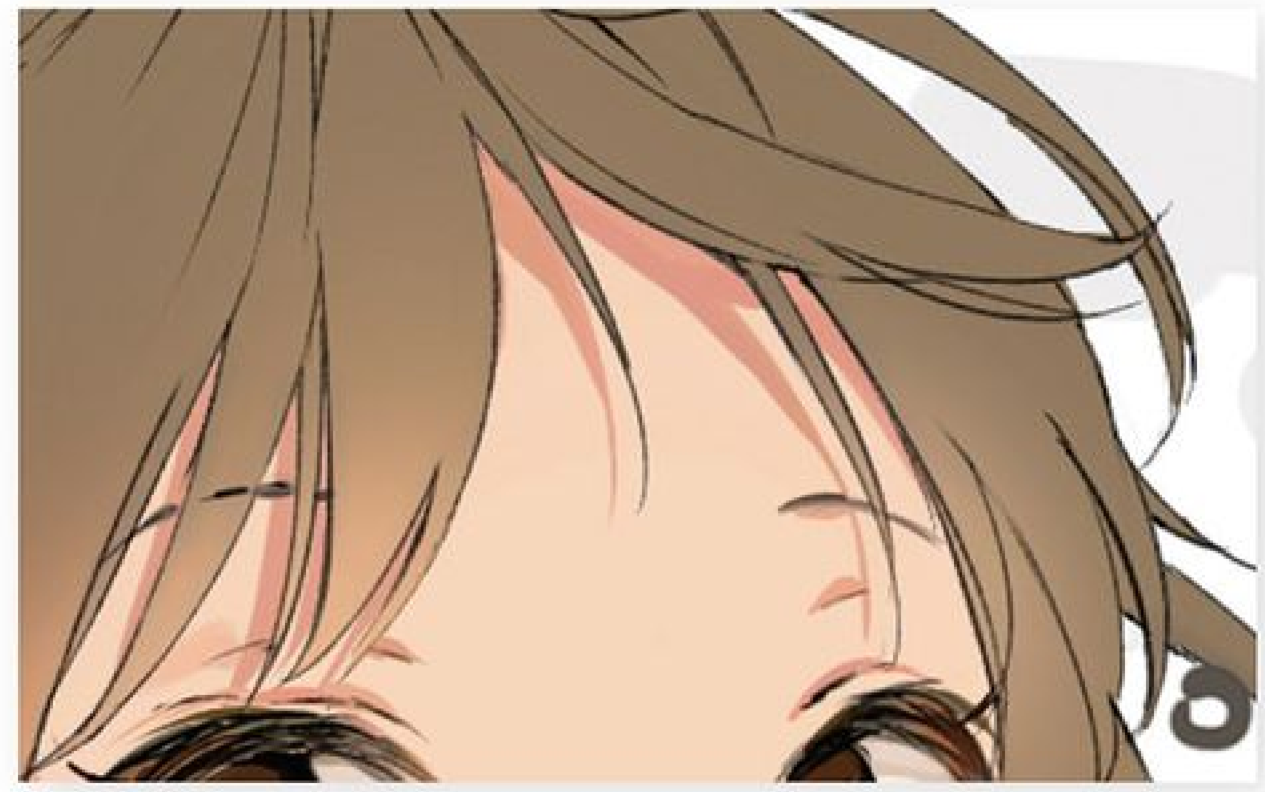
②「筆」ツールを選択



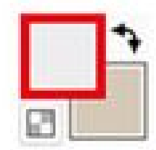
③ブラシサイズは、「10」程度を選択



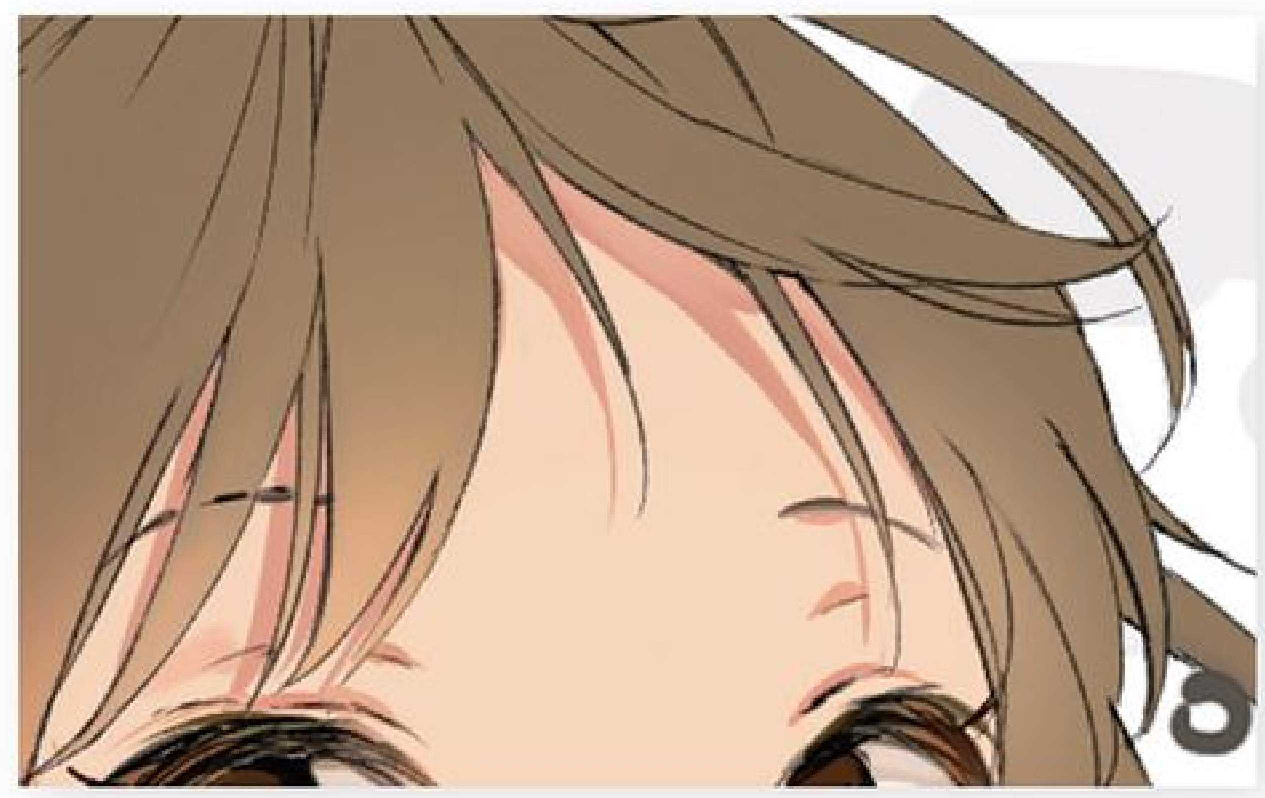
④顔の肌色よりも濃く、彩度が少し低いピンクの描画色を選択しました



⑤前髪から落ちる影や眉毛、まぶたの影を描き込みました



⑥先ほど選んだピンクの描画色よりも明るく、彩度を下げた描画色を選択しました

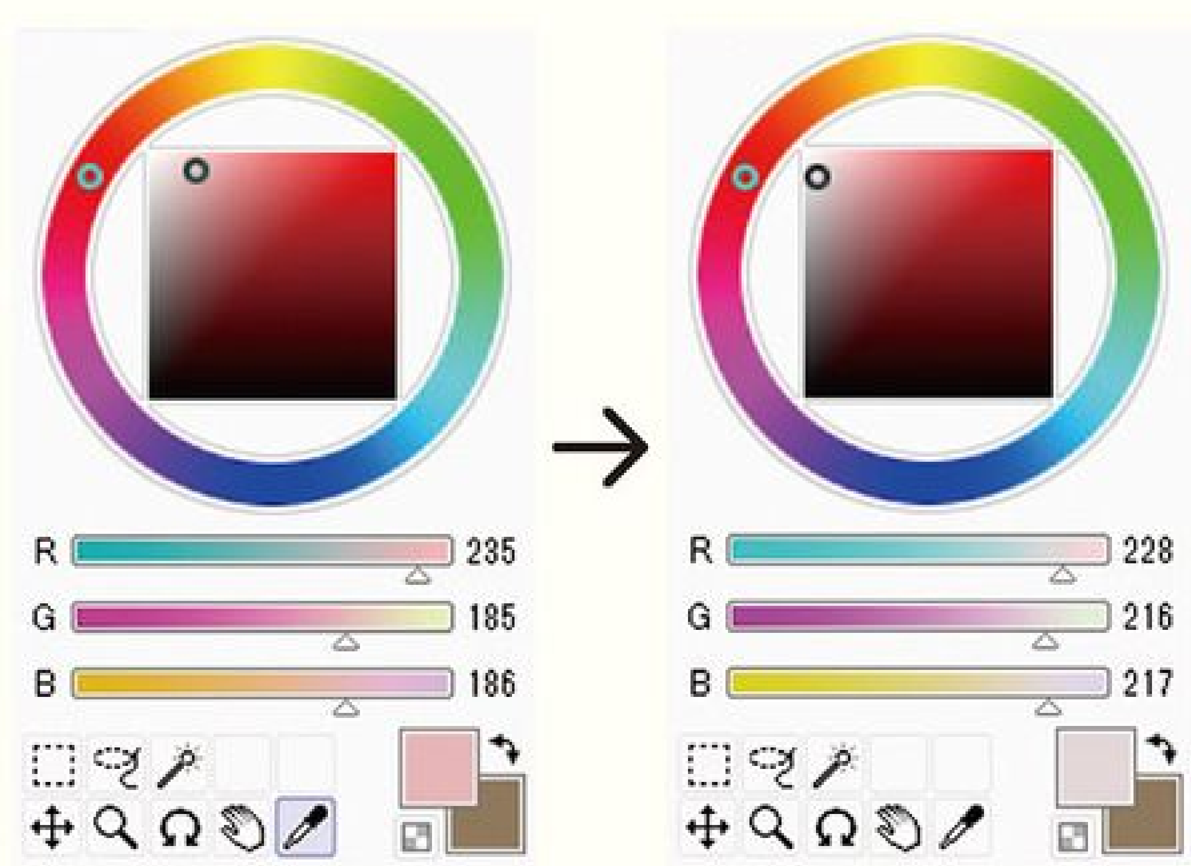


⑦髪の毛と影色の間を塗りました。肌と影色の境界部分の色と、髪と境界部分の間の色が異なるようにすると、より深い表現ができます

TECHNIQUES

肌の影色の決め方について

肌の影色は私の場合、明るい赤かピンクの少し彩度を落とした描画色と、それより明るく彩度を下げた描画色を使っています。まずカラーホイールの色相環で赤からピンクの間で色を選んで描画してから、彩度を少し下げた明るい色（グレーよりの色）を選んで描画します。
今回のように、合成モードで「乗算」を選択していると、肌色の上に塗る影色に、赤を選べばオレンジ色っぽく、ピンクを選べば赤みの入ったピンク色っぽく描画色が表現されます。

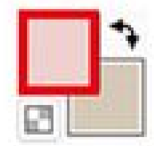


04

続いて、同じレイヤーにほほやあご、鼻、顔にかかる手などの影色を描画しましょう。ほほとあごは丸みのある部分なので、「エアブラシ」ツールで軽く表現します。影の表現が強くなりすぎないように、前髪の影色を描画した時より薄い色を使います。



①「エアブラシ」ツールを選択し、ブラシサイズは「50〜70」程度を選択しました



②顔の影色を最初に塗った時のピンク色よりも薄めの描画色を選択し、ほほやあご、手の影色を描画しました



③「筆」ツールを選択し、ブラシサイズは「15」を選択して、耳や顔にかかる手の影色を描画しました

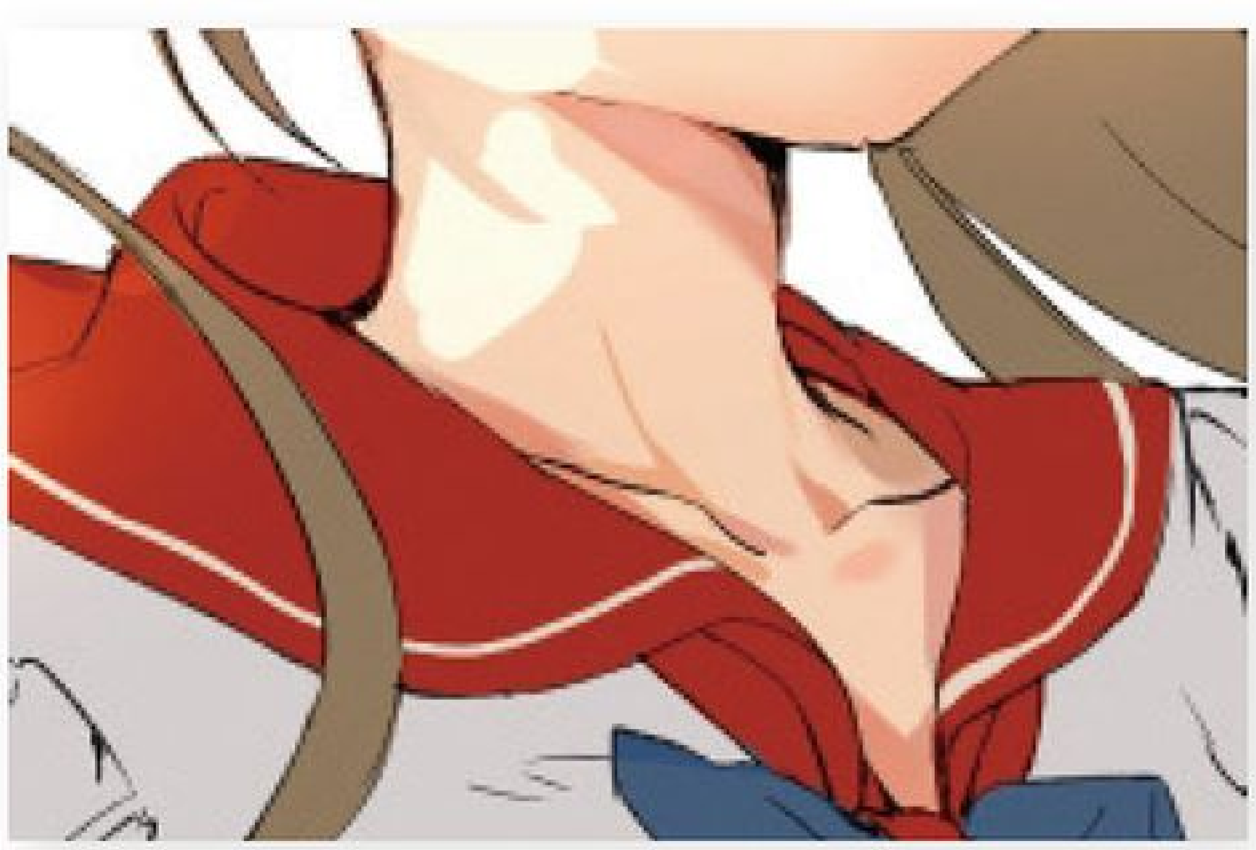




④ほほやあご、唇、手の下側などの影は「エアブラシ」ツールで、耳やその周辺、手の平、指から顔に落ちる影のように、ものに遮られてできる影は「筆」ツールで描画しました（左図は一時的にクリッピングを解除したところです）

05

さらに「筆」ツールを使って、手の平や指先、首の影を描画しました。首の影は前髪の影を描いた方法と同様にして複数色で描画しています。

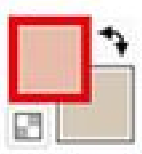


←



06

お腹の影を描画しましょう。お腹の影も同じレイヤーに描き込みます。セーラー服から落ちる影は「筆」ツール、お腹の柔らかい部分の影は「エアブラシ」ツールで表現しました。お腹も顔と同じく、前面・側面から光を浴びているわけではないので、お腹（脂肪・筋肉）自体の影を強く表現する必要はありません。エアブラシで軽く描画します。



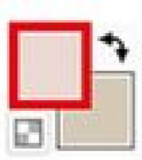
①少し濃いピンクの描画色を選択しました



②引き続き「筆」ツールを使い、ブラシサイズは「30〜40」程度を選択し、シャツから落ちる影色を描画しました



③「エアブラシ」ツールを選択し、ブラシサイズは「100」程度を選択し、お腹の柔らかい部分の影色を描画しました



④最初より薄いピンクの描画色を選択し、先ほどの「筆」ツールでシャツと①の影色の間に描画しました



↓



⑤お腹の影色を描画しました。おへそを中心にお腹を縦に分けるイメージで影を表現すると、影の形がつかみやすいと思います

07

影が薄いと感じた場合は、明度を下げてコントラストを上げると影が強くなります。濃くしたい影の一部を「投げ縄」ツールで選択して、フィルタの「明るさ・コントラスト」で強さを調整します。



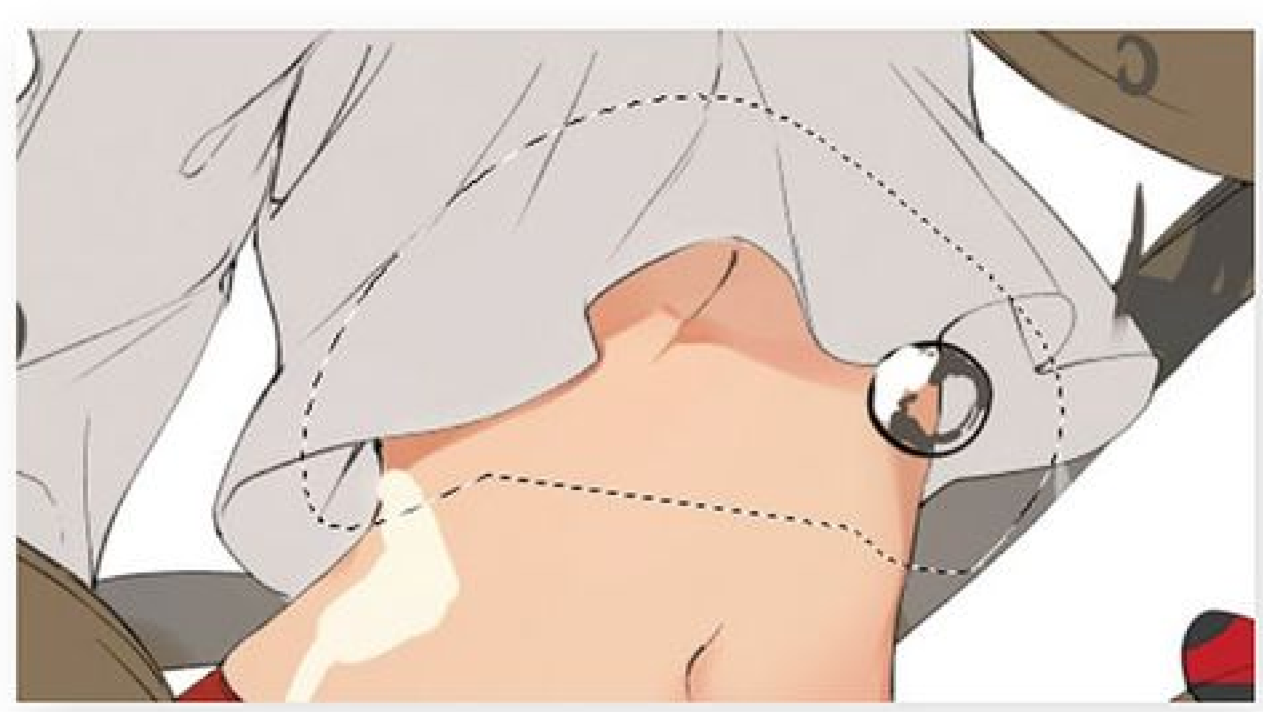
①「投げ縄」ツールを選択し、影を濃くしたい部分を選択しました



②「フィルタ」メニュー→「明るさ・コントラスト」を選択しました



③「明るさ・コントラスト」パネルが表示されたら、数値を調整して影を濃くしました



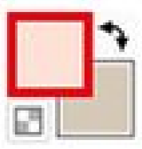
④「投げ縄」ツールで囲んだ部分の影が濃くなりました

08

「旧水彩」ツールで肋骨の影もうっすらと表現します。これはPhotoshopの「指先ツール」のように、レイヤーにある色の境界をこすって、形を変化させる時に使います。



①「エアブラシ」ツールを選択し、ブラシサイズは「80」程度を選択しました

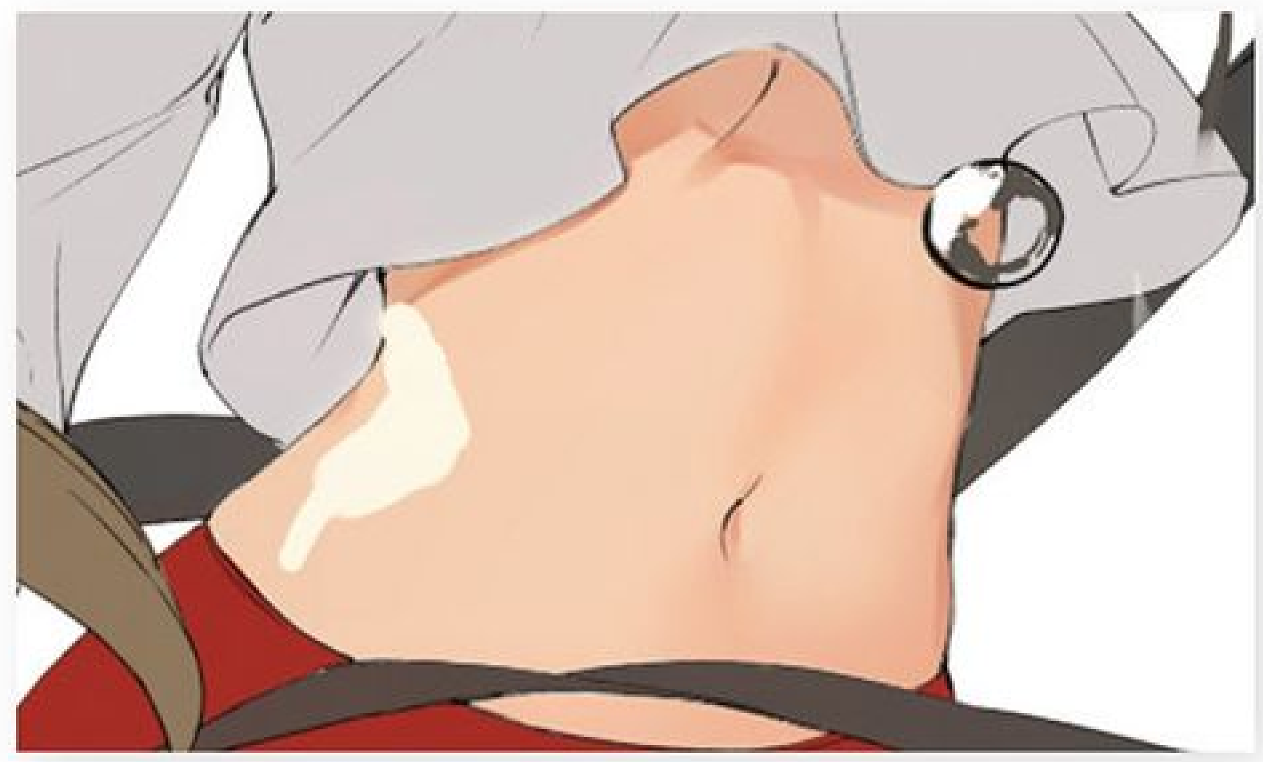

②薄いピンクの描画色を選択して、おへそから上へ薄く影色を描画しました



③「旧水彩」ツールを選択



④ブラシの「最小サイズ」を「0%」、「ブラシの形状の選択」を「【通常の円形】」、「混色」を「100」に設定しました


⑤「旧水彩」ツールでシャツの影色を延ばすようにして、「エアブラシ」ツールの影とつなげました

09

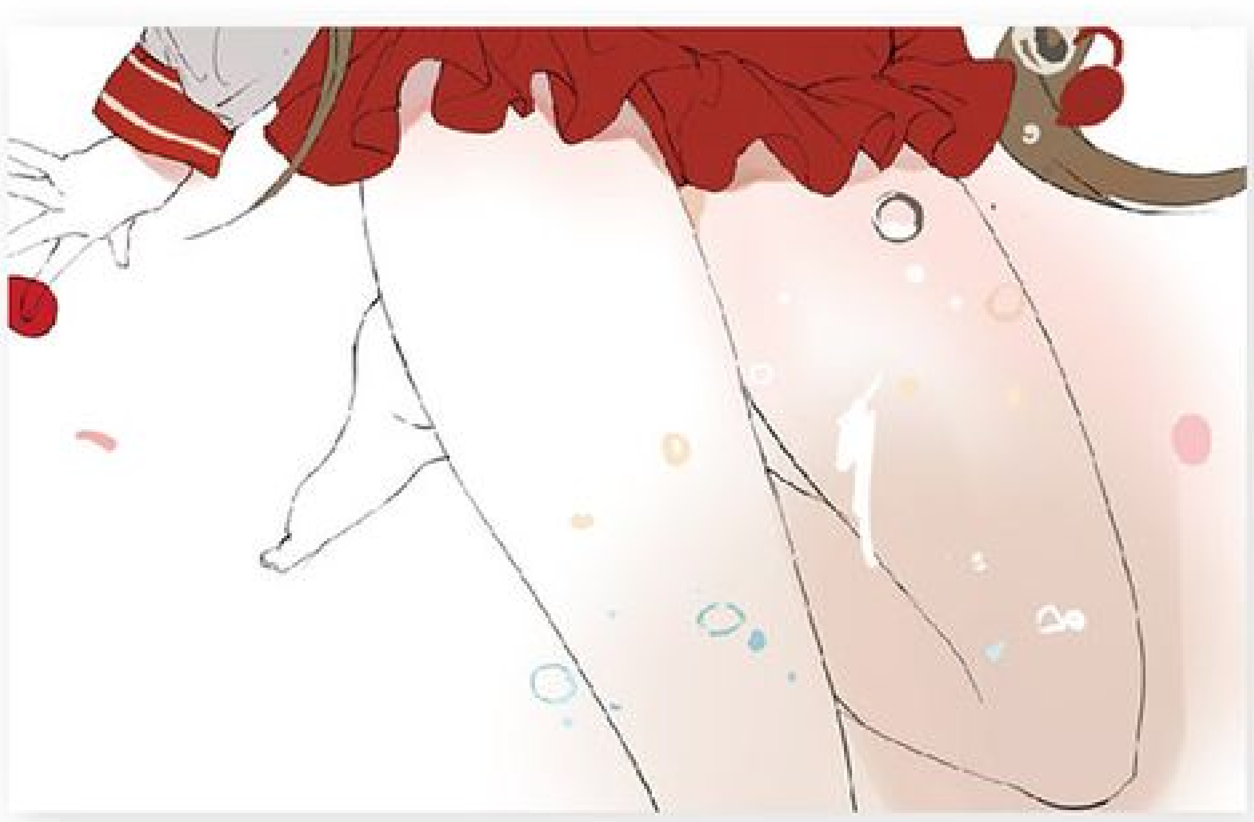
スカートから足に落ちる影も、お腹に落ちる影と同様の描き方で、「筆」ツールと「エアブラシ」ツールを使って描き込みました。袖口から手に落ちる影も一緒に加えておきます。



①「筆」ツールを選択し、ブラシサイズは「20」程度で、スカートから落ちる影色と、袖口の影色を描画しました



②「エアブラシ」ツールを選択し、ブラシサイズは「250」程度にして、明るめのピンクでももの上部の影色を、彩度を下げた色で左足のももの内側やひざからふくらはぎにかけて影色を描画しました




③必要な時にいくらでも上に乗算レイヤーを重ねてクリッピングすると良いでしょう。場合によって「shadow3、4」など、影のレイヤーがもっと増えることもあります（左図は一時的にクリッピングを解除したところです）

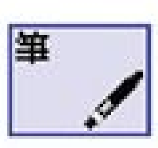
10 足への影は、本来もっと暗いはずなので、ラフの時点で作って非表示にしていた「shadow」レイヤーを利用して影を追加します。



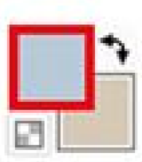
①「shadow」レイヤーの非表示を解除して、合成モードを「乗算」から「通常」に変更しました



②「消しゴム」ツールを選択して、はみ出しを削除しました



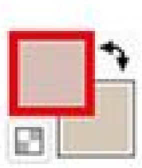
③「筆」ツールを選択し、ブラシサイズは「100」程度を選択しました



④「スポイト」ツールで影色を取り、ひざの部分を描画しました



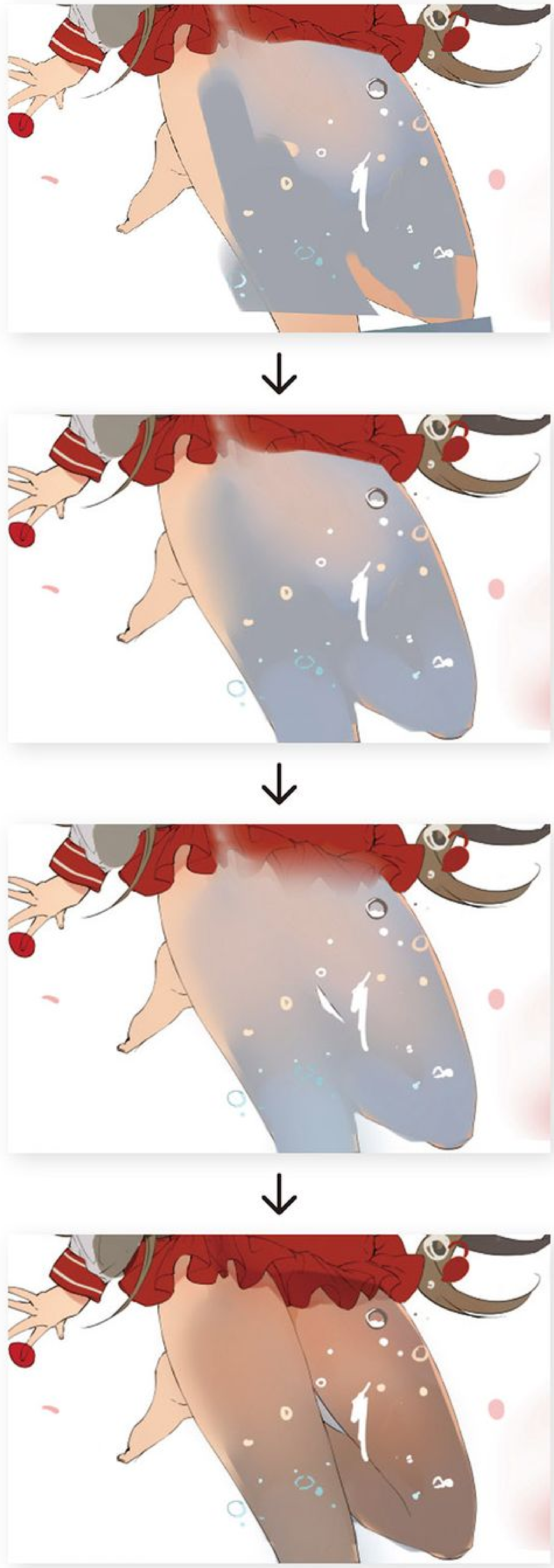
⑤「エアブラシ」ツールを選択し、ブラシサイズは「160」程度を選択しました



⑥「スポイト」ツールで肌から影色を取り、股の部分を描画しました



⑦ここで、「shadow」レイヤーの合成モードを「乗算」に戻して確認します。影が濃いと感じたのでカスタム「ぼかし2」ツールを選択し、影を薄くしました



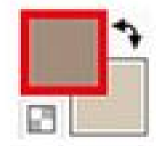
⑧上から、合成モードを「通常」にしたところ、ひざと股の部分を描画し、はみ出しを消したところ、股の部分に肌色を描画したところ、合成モードを「乗算」に戻し「ぼかし2」ツールでぼかしたところです

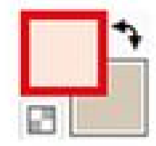
11

全体を見て、同じレイヤーに髪への影を、「skin」レイヤーの上の「shadow2」レイヤーにまぶたの影を少し足しました。



①カスタム「ペン」ツールを選択し、ブラシサイズは適宜変更しました


②「スポイト」ツールで髪から影色を取り、ツインテール左側の下側やリボンの下などに影を描画しました


③薄い肌色の描画色を選択して、まぶたの上の影を描画しました



TECHNIQUES

明暗のつけ方について

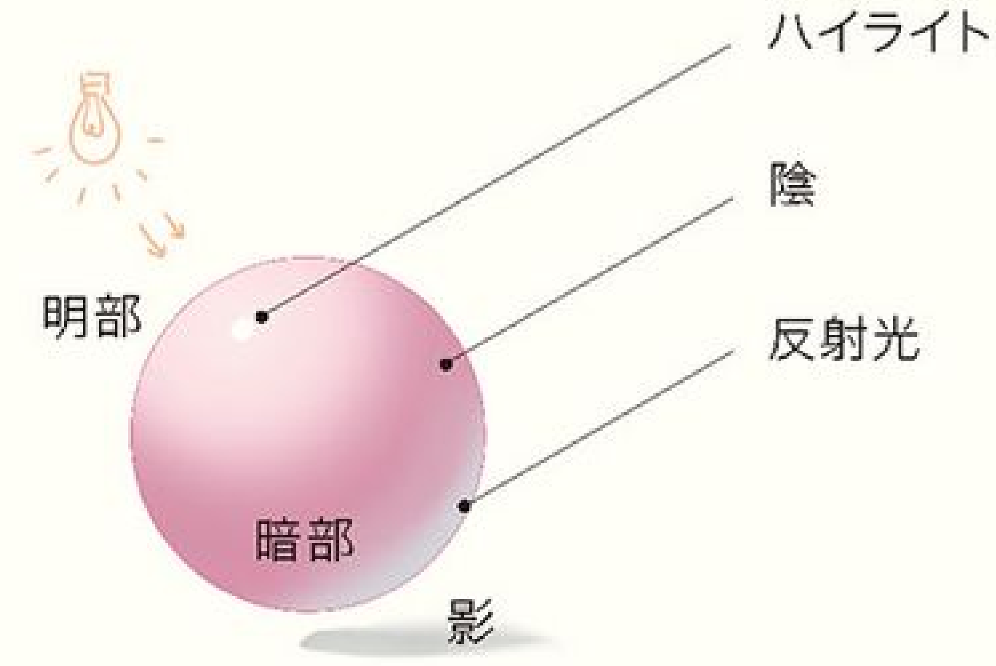
光源（光を出しているもの。例えば太陽）から、ある物体に光が当たると、光が当たった場所は明るくなります。ここが「明部」で、一番明るい部分が「ハイライト」です。同時に、その物体に光が当たっていない場所は暗くなります。ここが、「陰」または「暗部」です。
床には「物体」の「影」が現れます。その一方、物体ではなく、床に当たった光が反射して、また物体に当たります。これを「反射光」と言います。
光源の働きによって「物体」には「明部」と「暗部」ができます。当たり前のことですが、色塗りで明暗をつける時に一番ポイントとして考えておくべき基本事項です。
次に挙げるのは、普段私が明暗をつける時に注意している点です。

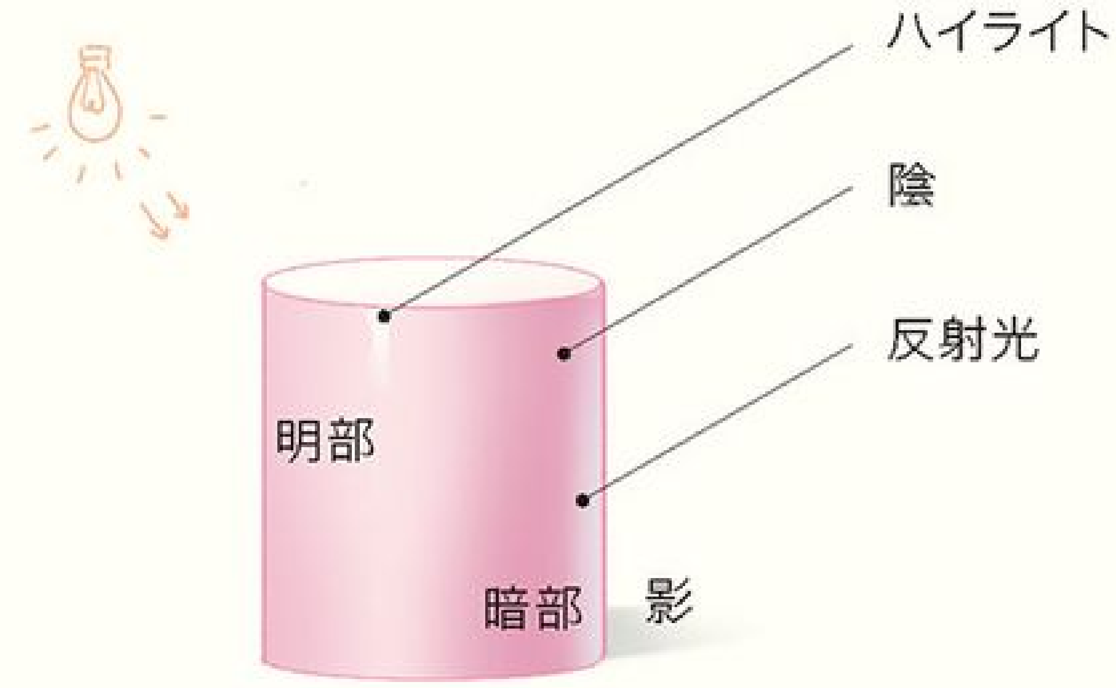
1. 明暗をつける時は、明部と暗部を見分けることから始めましょう。その次に、ハイライトを表現し、反射光を設定します。

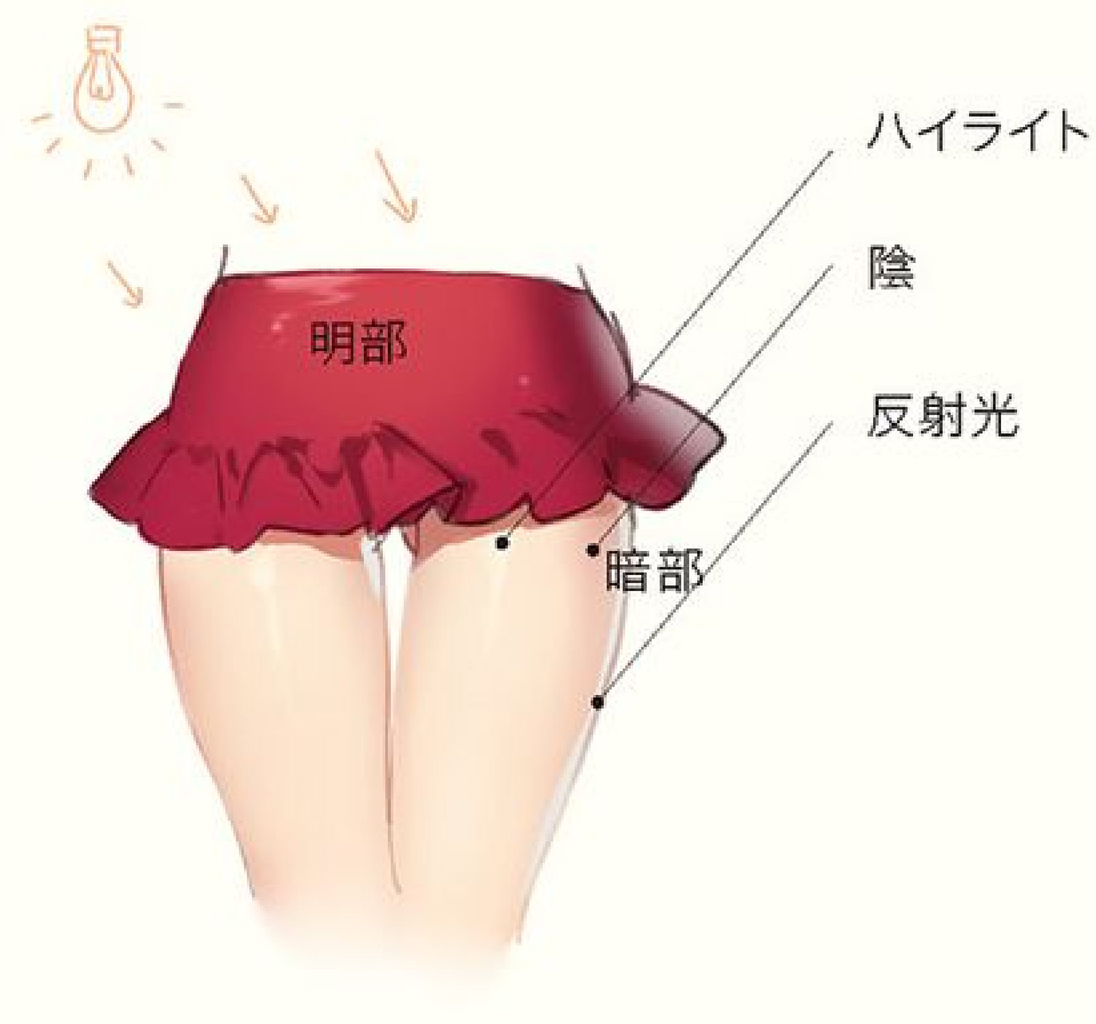
2. 肌や、太ももなどの曲面には、エアブラシを積極的に活用して明暗をつけましょう。

3. 反射光にも色があります。物体と周りの環境の関係によって、反射光の色は変わるためです。様々なシチュエーションを想定して色を変えてみると楽しいです。

4. 明部と暗部の境界の表現をしましょう。境界の部分だけ、彩度を上げるともう少し立体的な表現ができます。まるで、光と陰が争っているようで、物と光の関係性を感じられる表現だと思います。



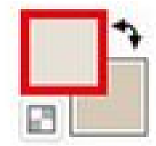




CHAPTER.01
CHAPTER.02
CHAPTER.03
CHAPTER.04

服の影とハイライトの着彩

01 シャツのハイライトを加えていきますが、シャツの色が暗いように感じたので色を変更しました。また、ラフの時点で入れた顔周りのハイライトは明るすぎるようなので、「消しゴム」ツールで削除し、肩と袖口だけ描き直します。



①カラーラフのシャツ部分から少し薄めの色を「スポイト」ツールで取って「clothes-white」レイヤーを選択し、「不透明度保護」にチェックを入れてから描画しました。ツールはベタ塗りができるものならどれでも構いません



②「hi-light」レイヤーを選択しました



③「消しゴム」ツールを選択して削除



④「エアブラシ」ツールを選択して描画



⑤合成モードを「通常」にした状態です



⑥不要な部分のハイライトを削除し、肩と袖口は、ブラシサイズ「100」程度で描き直しました



⑦合成モードを「発光」に戻した状態です

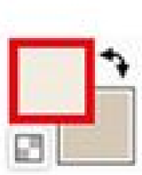
02 さらにハイライトを加えます。他のパーツにも言えることですが、常に背中から光を浴びていることを考えながら作業します。光が当たる肩部分に、「エアブラシ」ツールで明るい色（黄色・ベージュなど）を少し加えて、より明るくします。



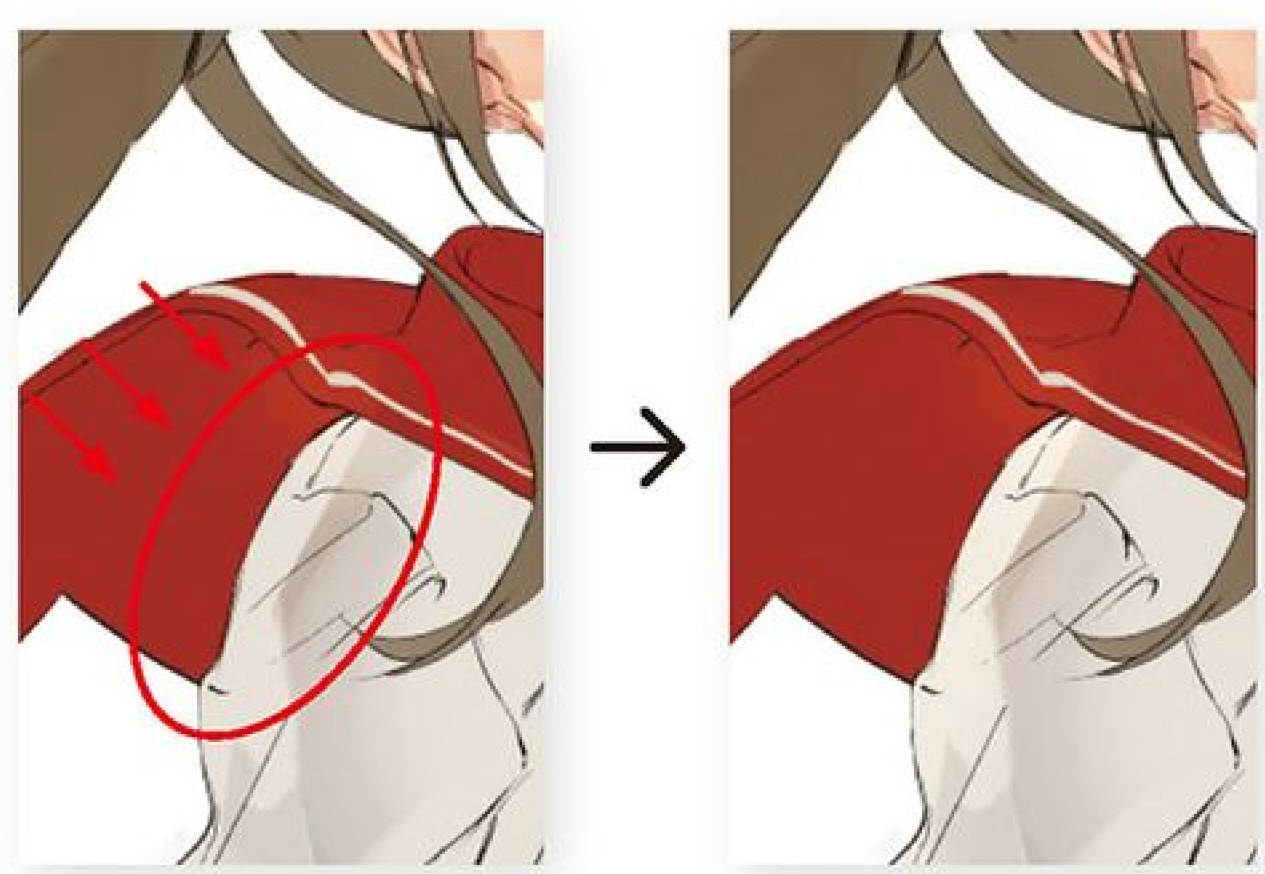
①「エアブラシ」ツールを選択



②ブラシサイズは、「160」程度を選択



③ベージュ系の描画色を選択しました



④背中からくる光を考えて肩にうっすらハイライトを描画しました

03

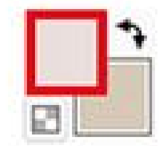
シャツに影色を描きます。シャツの描画レイヤーの上に新規で合成モードが「乗算」のレイヤーを作成して描いていきます。影が強いところから影を描き込みます。「筆」ツールを使って、胸の影色を描画します。白シャツの影の色は、彩度の低いベージュや彩度の低い赤色にしています。



①「clothes-white」レイヤーの上に新規レイヤーを作成して名前を「shadow1」とし、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れ、合成モードを「乗算」にしました



②「筆」ツールを選択し、ブラシサイズは適宜変更



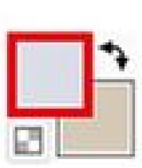
③赤系の描画色を選択しました



④セーラーカラーの下や、脇や肘の裏側、シャツの裏側などをシャツの色をベースにした少し濃い色でざっと塗ってから、彩度の低い赤色で胸に影色を描画しました

04

影に寒色を混ぜると、影の境界と色の差ができて、影色の深さも表現できます。これは、前髪の影の時と同じ方法です（暖色のそばに寒色を使うと彩度の差が目立つ）。色の温度に少し変化を入れるためです。



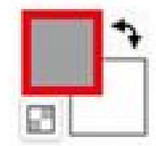
①彩度の低い水色の描画色を選択しました

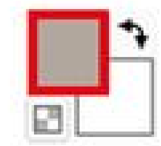


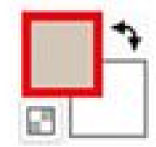
②「shadow1」レイヤーに、同じ「筆」ツールで胸の描画色に彩度の低い水色を重ねて描画しました

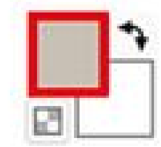
05

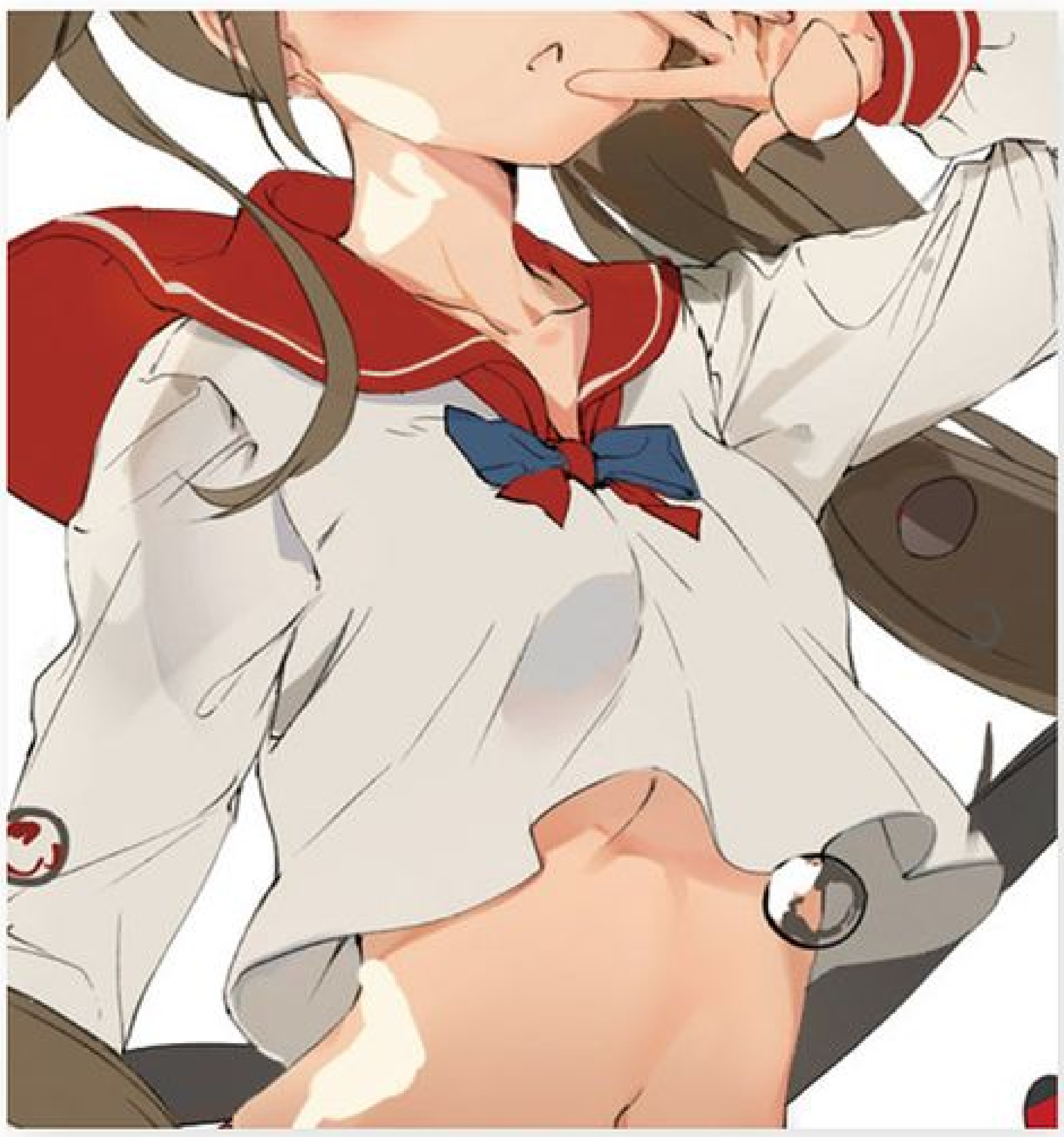
同じレイヤーにシャツのその他の影も加えました。基本的には、「筆」ツールで、細いブラシサイズにして、シワ(線画のライン)に沿って、シャツの色をベースにしたベージュ系の色と、先ほど使った水色をベースにした色などで描画しています。


①水色系の描画色を選択して描画


②ベージュ系の描画色を選択して描画

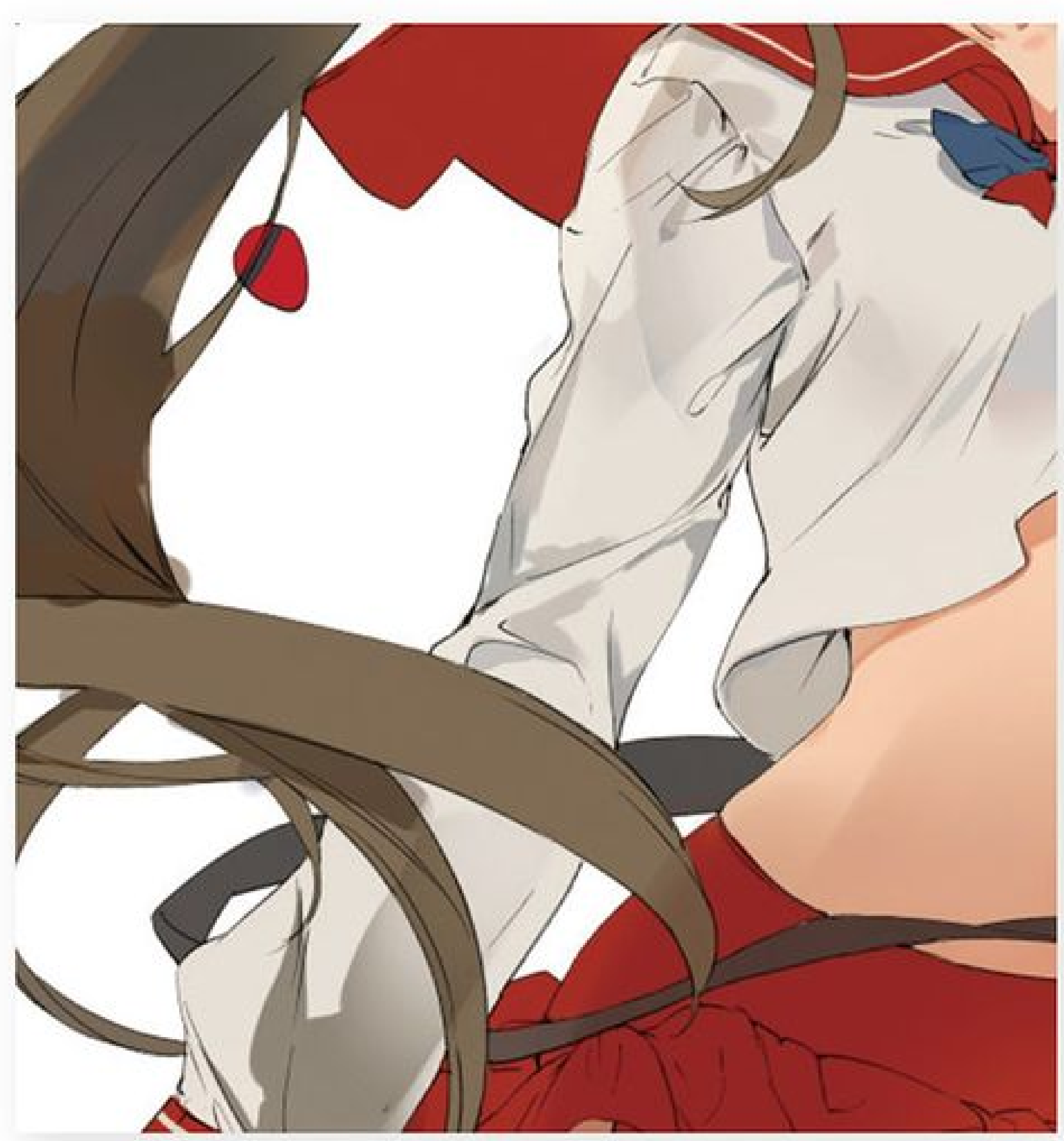

③ベージュ系の描画色を選択して描画


④ベージュ系の描画色を選択して描画



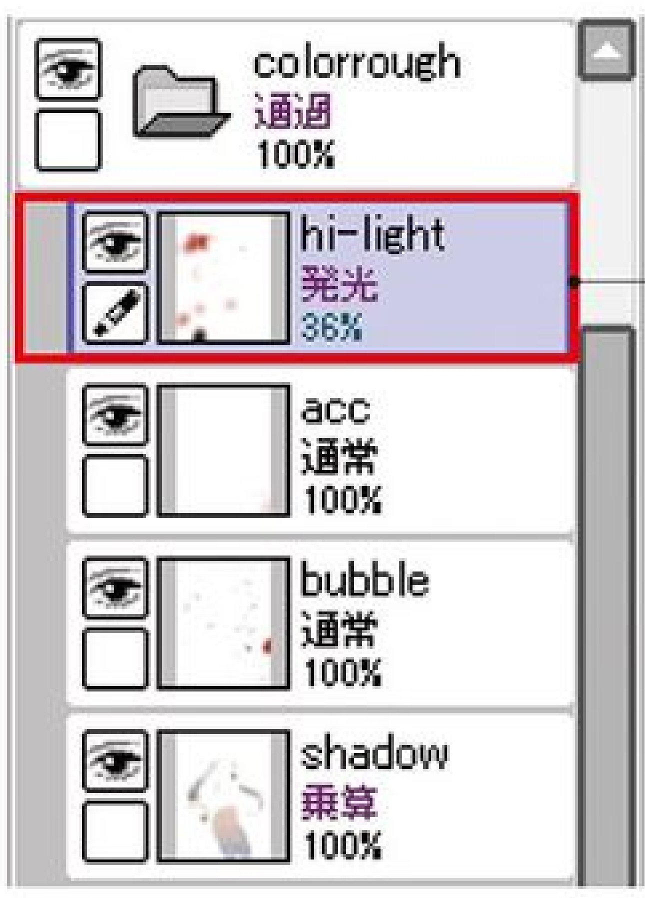

⑤肘の内側のように影が濃くなる部分には、②の濃いベージュ、その他のシワには、③と④の少し薄いベージュで影を描画しました。また、帽子のリボン側の帽子のふち部分にも影を描画しました


⑥青いリボンの下は、①の濃い水色、胸の下は先ほど使った彩度の低い水色で描画し、その他は③と④程度の少し薄いベージュで影を描画しました


⑦脇の下や肘は、①の濃い水色と②の濃いベージュ、その他のシワには、③と④の薄いベージュで影を描画しました

06

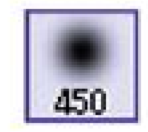
暗い部位も、ポイントになりそうな場所には、合成モードの「発光」を活用して明るさを加えます。ここでは、キャラクターに少し色っぽさを加えたかったので、股からももにかかるあたりに「エアブラシ」ツールでハイライトを加え、明るくしました。本来ならあり得ない光ですが、明るいところに視線が止まる効果を利用して、注目してほしい部分に描画します。



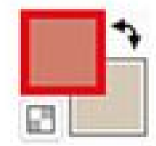
①「hi-light」レイヤーを選択しました



②「エアブラシ」ツールを選択



③ブラシサイズは、「450」程度を選択



④「スポイト」ツールで肌の影色から描画色を選択しました





⑤股からももにかかるあたりにハイライトを加えました（上の図は一時的に合成モードを「通常」にしたものです）

07

「hi-light」レイヤーでの光の表現が強すぎるようであれば、「消しゴム」ツールで消しながら加減を調整しましょう。



①「消しゴム」ツールを選択



②ツールで描画するタッチの具合を柔らかく加減したい場合は、「ブラシの輪郭のぼけ具合の設定」で左端の山形のボタンをチェックします。そうすると、下に表示されているブラシサイズのアイコンの表示も輪郭がぼけたものに変わります。これは「消しゴム」ツールでも同じ効果となります

08

スカートやセーラーカラー、袖口などの赤い服の影を塗っていきますが、影色を入れるのに今の色では少し暗すぎると感じたので、まずベースの色を明るくします。



①「clothes-red」レイヤーを選択しました



②「フィルタ」メニュー→「明るさ・コントラスト」を選択してパネルが表示されたら「明るさ」の数値を上げました



③服の赤い部分が少し明るくなりました

09

影色を塗っていきましょう。新規で合成モードが「乗算」のレイヤーを作成して描いていきます。まずはスカートから説明していきます。



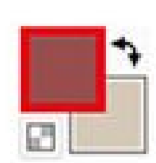
①「clothes-red」レイヤーの上にある「colorrough-copy」レイヤーの上に新規レイヤーを作成して名前を「shadow1」とし、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れ、合成モードを「乗算」にしました



②「筆」ツールを選択



③ブラシサイズは、「80」程度を選択



④濃い影色の描画色を選択しました



⑤まずは暗い影色から選択し、試しに塗って色を確かめました

10

一番暗そうなところから影色を描画します。セーラーカラーの内側やスカートの正面部分が一番暗くなると予想できます。

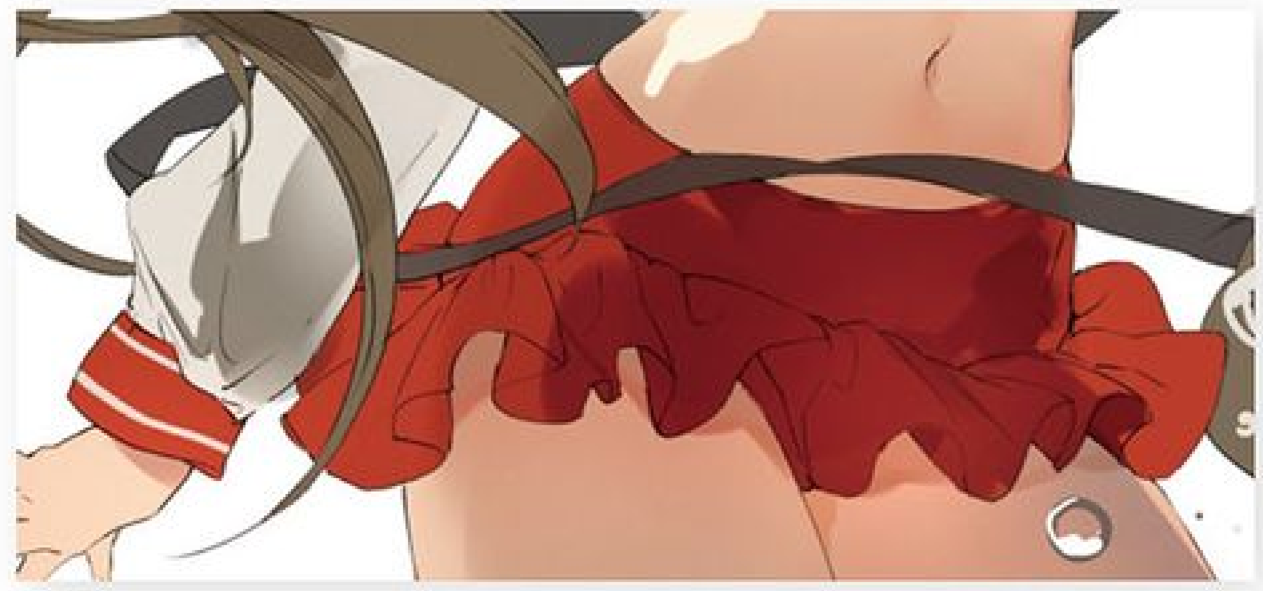
①先ほど試した濃い影色の描画色を選択して描画しました

②少し明るい影色の描画色を選択して描画しました



③引き続き、「筆」ツールを使って、一番暗そうな部分に影を入れてみました。どれくらい影の明度を下げたら良いか迷いましたが、だいたいこの程度の色だったら良さそうです。ざっと濃い影色→明るい影色の順で描画しました

→



④そして光の方向から考えて、この辺までは影だと思われる部分に影色を塗ります

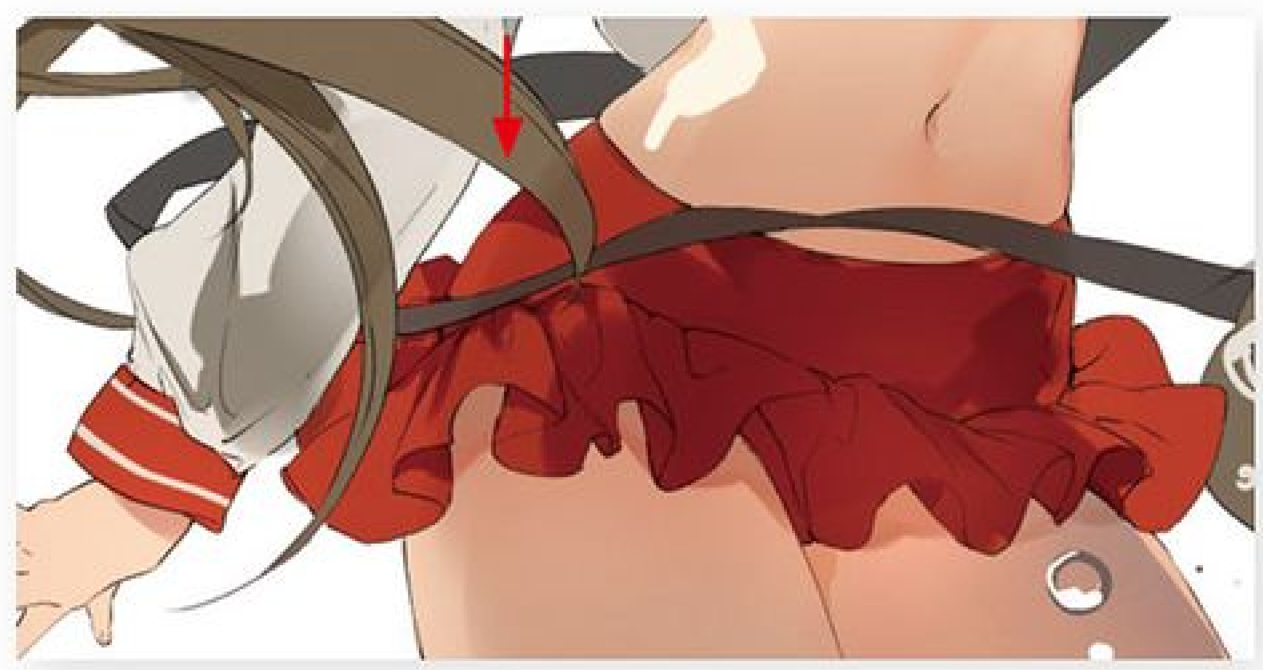
11

光が入ってくる方向を考えながらフリルのシワを表現していきます。右の腰と左右のフリル、袖口にも影色を加えます。地の色との境界は濃い影色を使って、光が当たっている部分と対比が強くなるようにします。

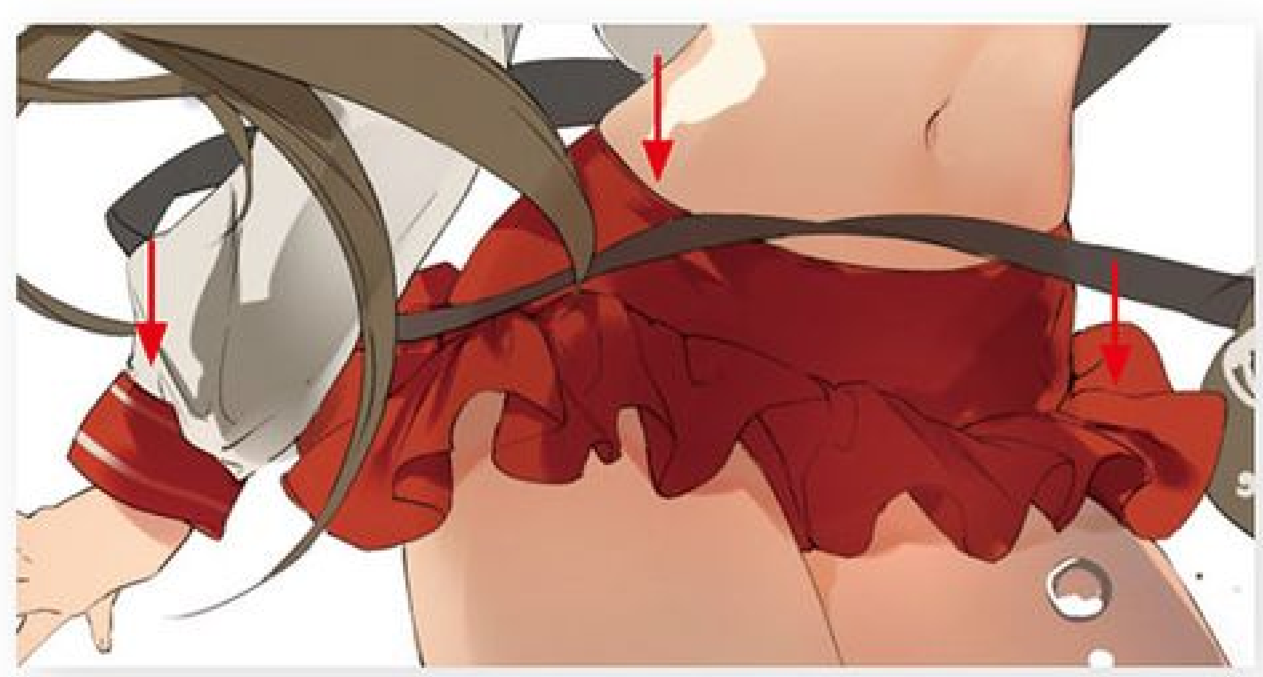
①右腰とフリルなどの濃い影色を選択し、描画しました

②少し明るい影色は先ほどと同じ描画色で描画しました

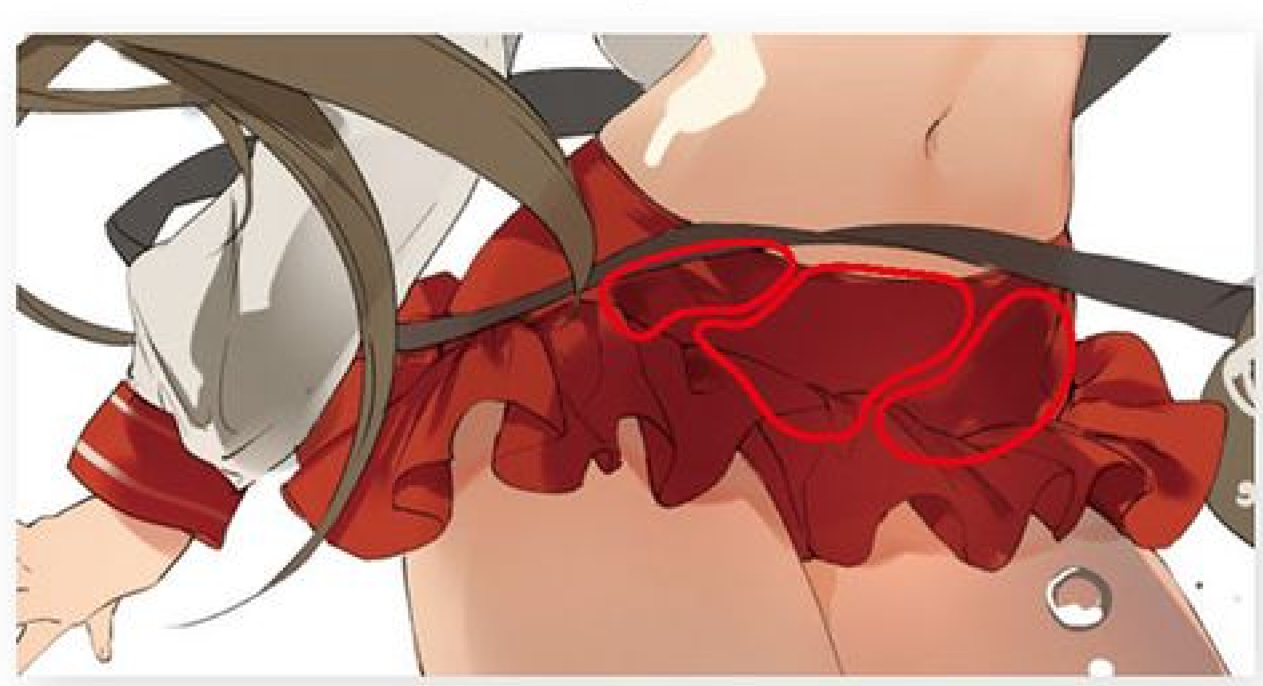
③細く鋭い影を描画したい時はカスタム「ペン」ツールを選択して描画しました。ブラシサイズは適宜変更します



↓



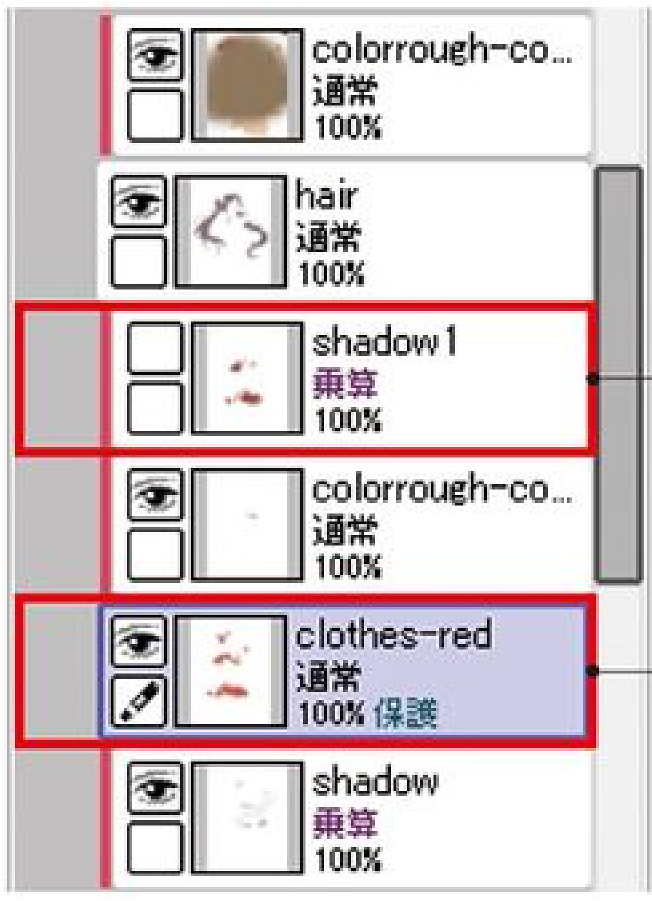
↓



④引き続き、大きい面積の部分は「筆」ツールで描画しました。シャツと同様に、フリルのシワ（線画）に沿って濃い影色を描画しました。左右の腰に近いスカート地との境界線は濃い影色、その間は少し明るい影色で描画しています

12

差し込む光を強調するために、今回は「エアブラシ」ツールを使って、スカートの赤色に少し明るい色を混ぜました。

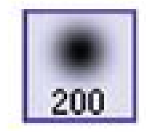


①「shadow1」レイヤーを非表示にしました

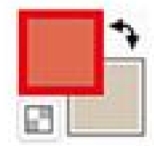
②「clothes-red」レイヤーを選択し、「不透明度保護」にチェックを入れました



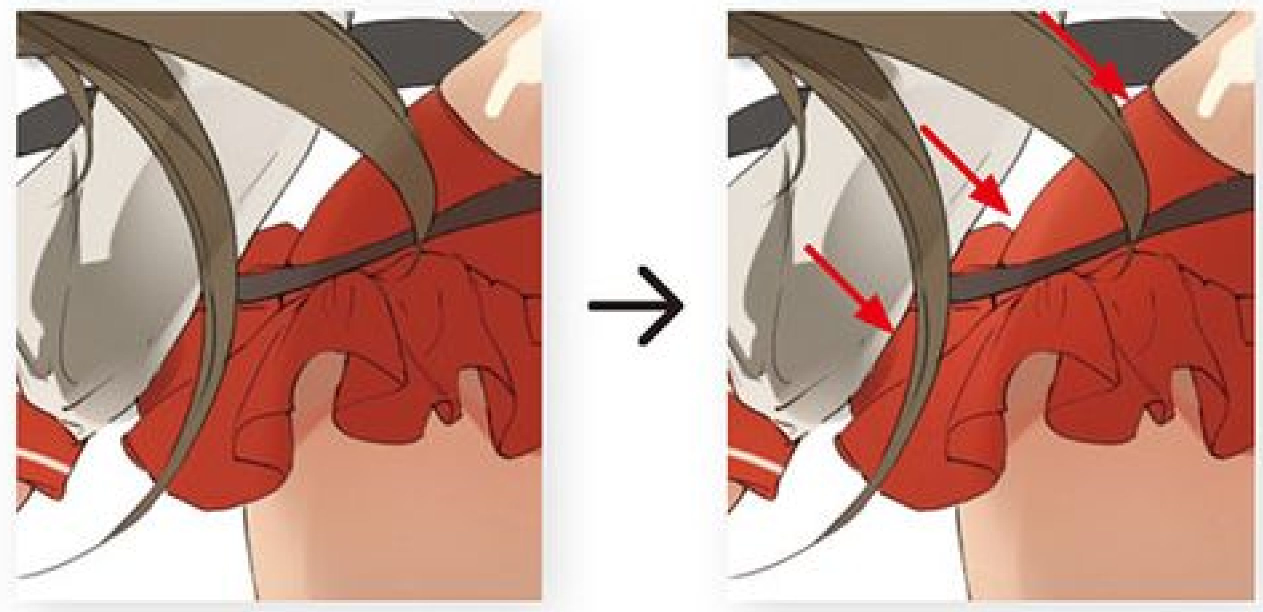
③「エアブラシ」ツールを選択



④ブラシサイズは、「200」程度を選択



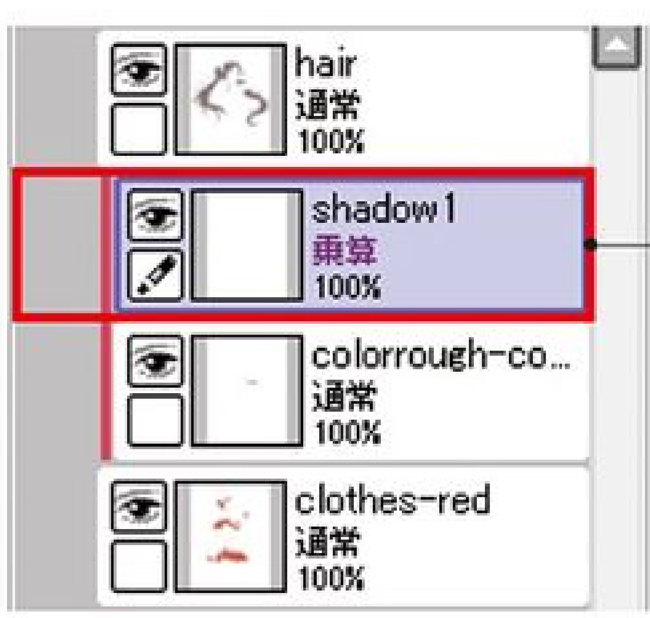
⑤少し明るい赤色の描画色を選択しました



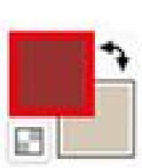
⑥右の腰部分が明るくなるように「エアブラシ」ツールで描画しました。レイヤーの不透明度保護は、描画が終わったら解除しておきます

13

「shadow1」レイヤーを選択して表示し、そこに影色を追加します。一度塗った影色の中で、明るくなる部分を消して、もっと細かい影の形を表現します。



①「shadow1」レイヤーを表示して選択しました



②先ほどフリルのシワなどに使った濃い影色を選択しました

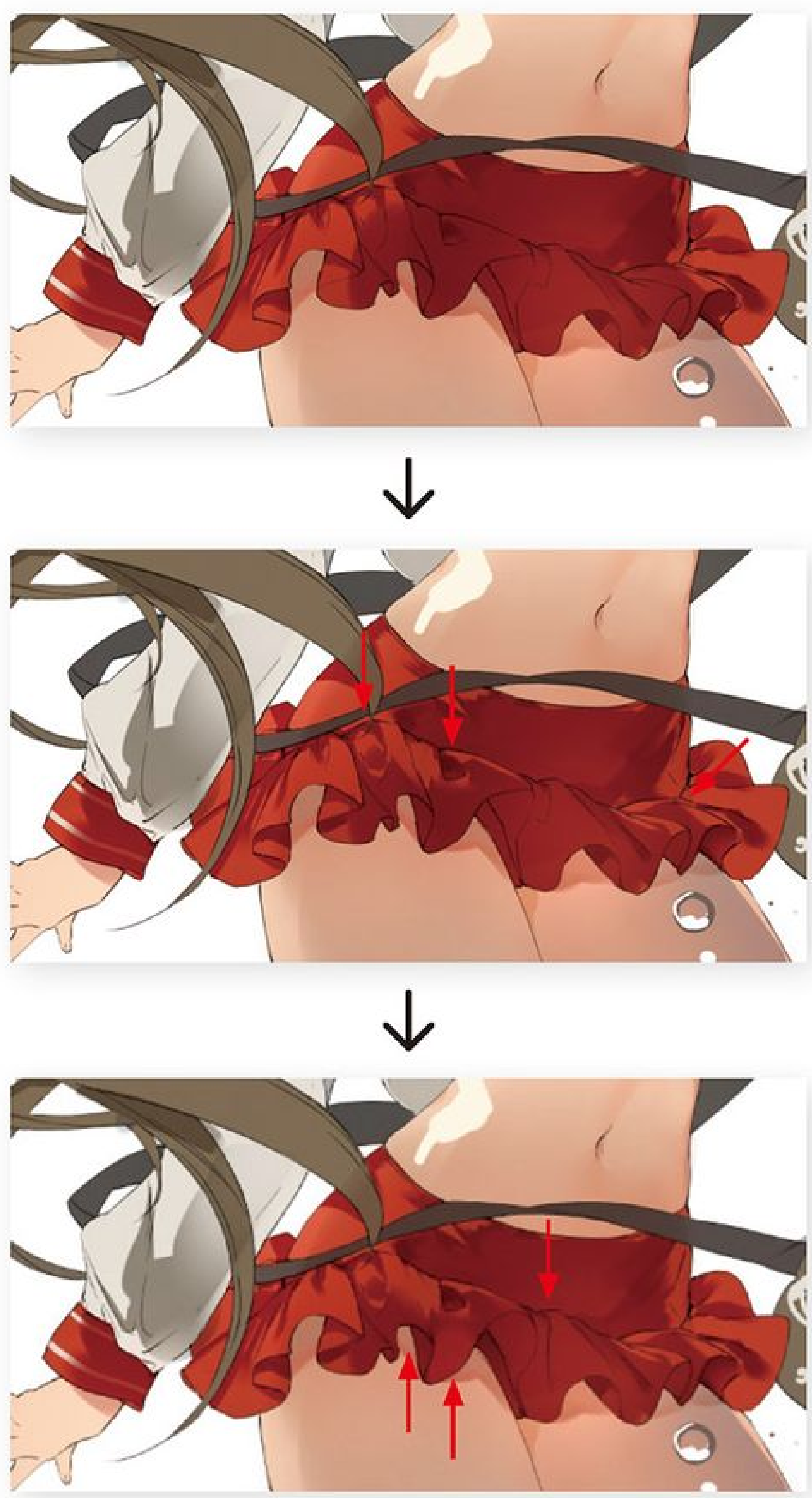


③「筆」ツールで描画



④「消しゴム」ツールで削除

⑤引き続き、濃い影色をフリルの線画に沿って「筆」ツールでブラシサイズを適宜変更しながら描画します。フリルの山になっている部分など、光が当たって明るくなると考えられる部分は「消しゴム」ツールで削除しました



14

ここで、まだスカートやセーラーカラーが暗いと感じたので、フィルタの「明るさ・コントラスト」を使って服の赤い部分の明るさを調整します。



①「clothes-red」レイヤーを選択しました



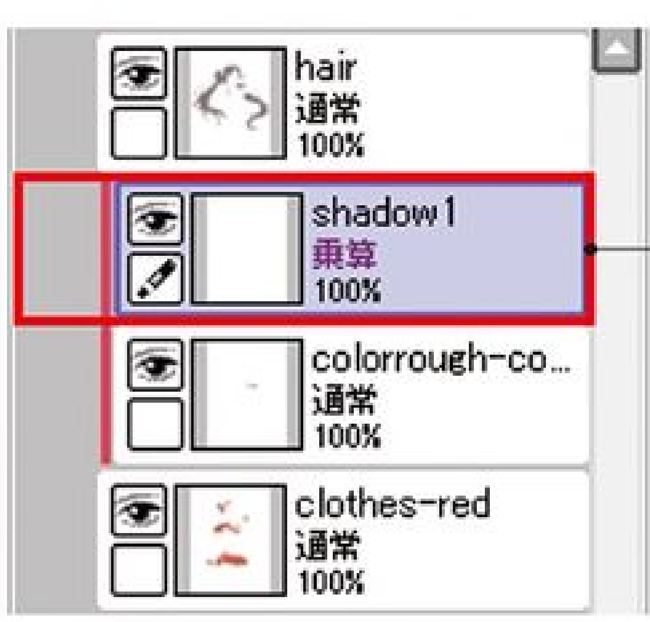
②「フィルタ」メニュー→「明るさ・コントラスト」を選択してパネルが表示されたら、「明るさ」の数値を上げました



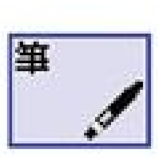
③服の赤い部分が明るくなりました

15

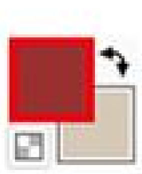
セーラーカラーの影色の描画を説明します。スカートと影色を合わせたかったので、途中まで並行してセーラーカラーの影色も描画しています。まずは、暗い影色を描画します。



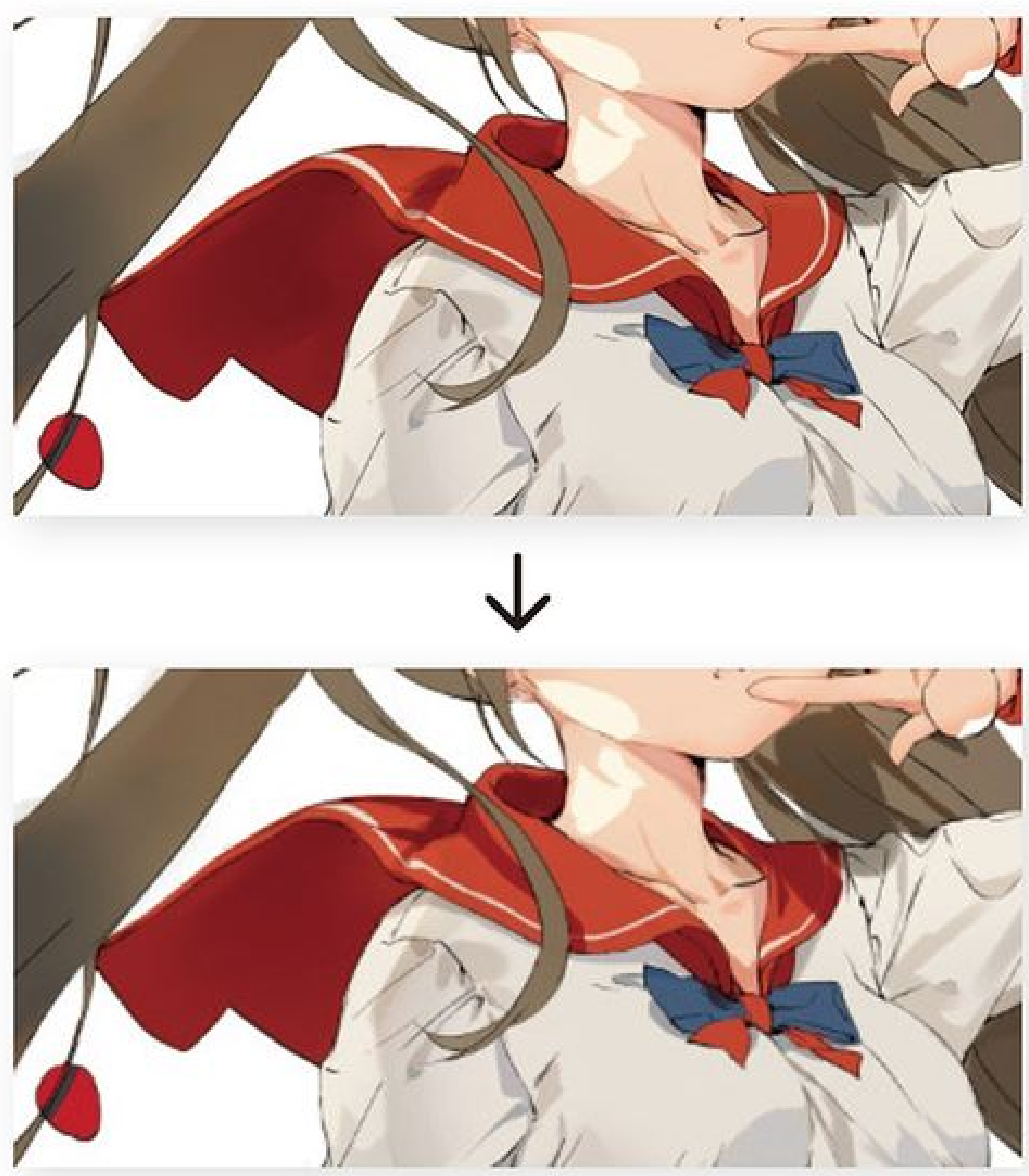
①「shadow1」レイヤーを選択しました



②「筆」ツールを選択し、ブラシサイズは適宜変更しました



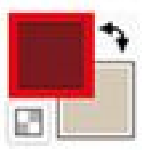
③引き続き、先ほど使った濃い影色を使用します



④セーラーカラーの裏側や襟首、髪の毛の影になる部分に濃い影色を描画しました

16

セーラーカラーの内側の影は、ただ暗い影ではなく、光が差し込んでくる部分も表現してみると面白いです。水中の浮力によって浮いているため、おそらくキャラクターのシャツの背中に当たった光が反射して、セーラーカラーの内側の影にも影響を与えているはずです。それを考えながら描画していきます。

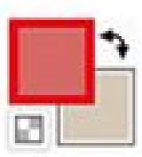

①先ほど使った濃い影色より、もう一段濃い影色を選択しました

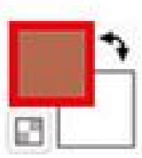


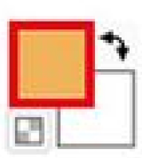
②「筆」ツールで描画

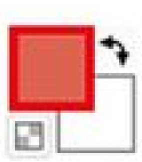


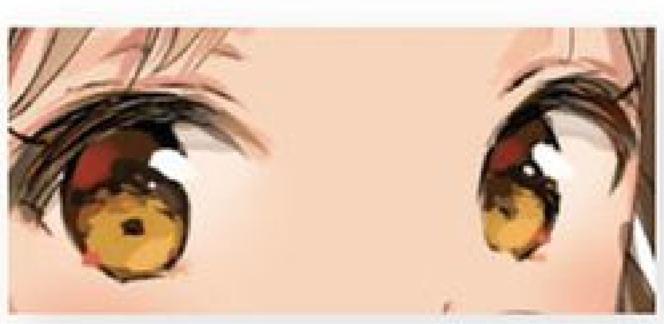
③「消しゴム」ツールで削除

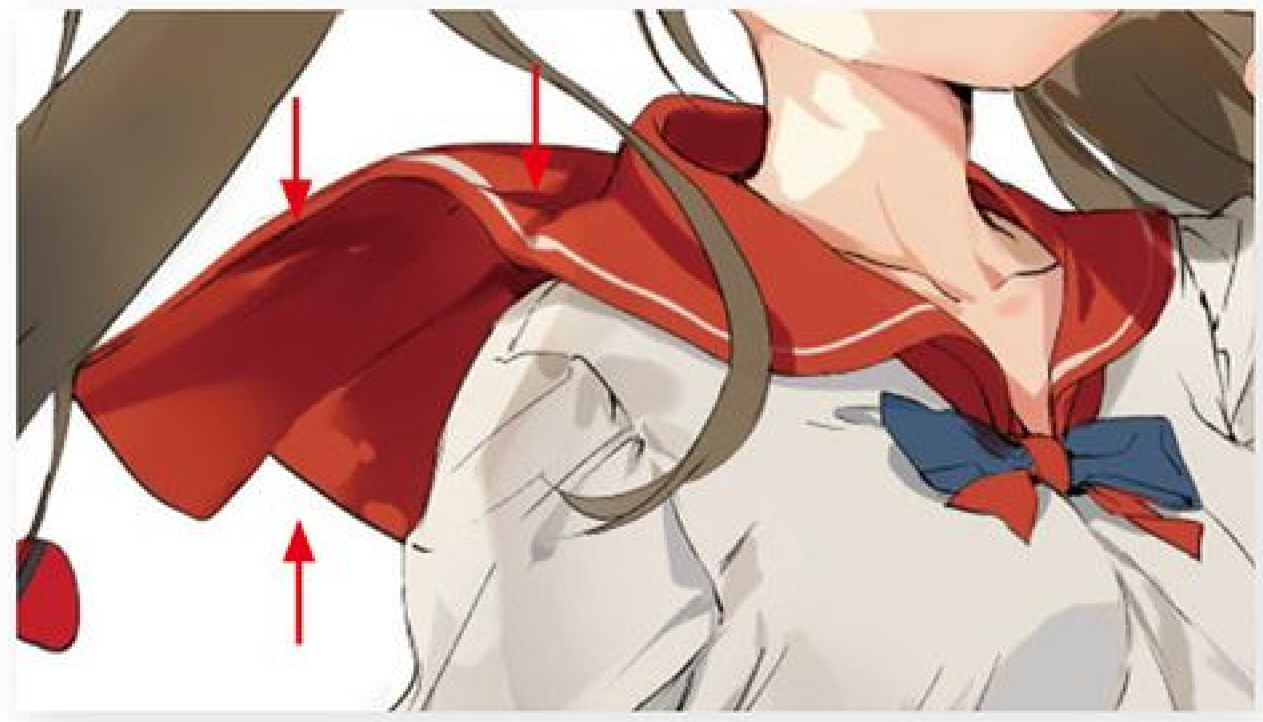

⑤同じ「筆」ツールを選択しピンクよりの描画色で、カラーの内側に光の反射を描画しました

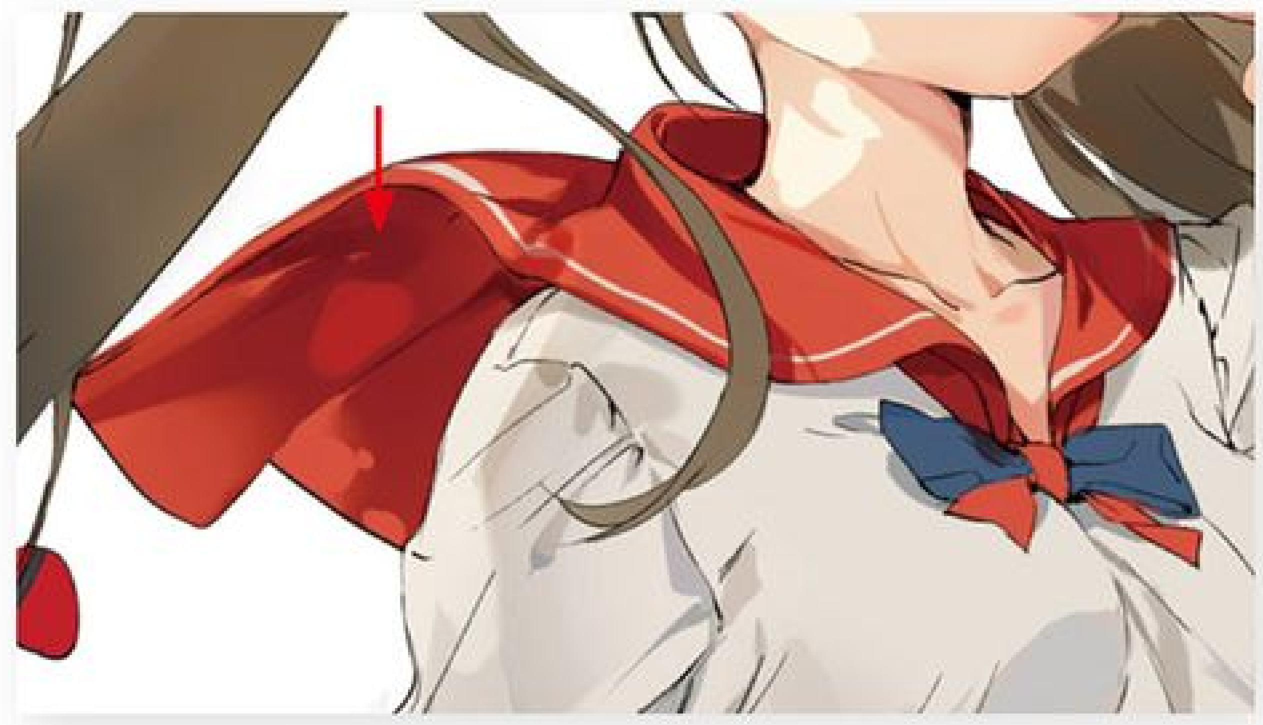

⑦少し明るい影色は、スカートの明るい影色と同じ描画色で描画しました


⑨瞳にも影色を増やします。「eye」レイヤーを選択して明るい黄色の描画色を選択し、描画しました


⑩「acc」レイヤーを選択してハイライトとして明るいピンクの描画色を選択し、描画しました


⑪瞳の下のほうに明るい黄色を加え、両目尻の下にピンクをポイントとして置くように描画しました


④ベースに塗った濃い影色より、もう少し濃い描画色を選択して、ブラシサイズを適宜変更しながら描画し、カラーの裏側は「消しゴム」ツールで描画を削除しながら、端に向かって少しずつ明るくなる影色を表現します


⑥カラーの内側に、シャツの光の反射を描画します。選択したピンクよりの描画色で描画しました。カラーの表側にも明るい影色を描画しました（ここで、スカートの影色を描画した時に「明るさ・コントラスト」で明るさを変えたため、カラー全体が明るくなっています）


⑧カラーの内側に描画した反射を「消しゴム」ツールで馴染むように少し削除しました。同様にして、背中側にも反射を描画し、カラーの表側にも明るい影色を加え、リボンと帽子にもざっくりと影色を描画しました

17 少し「明るさ・コントラスト」で明るさの数値を上げて調整しました。これでセーラーカラーのシワや揺れなどの立体感も表現できました。

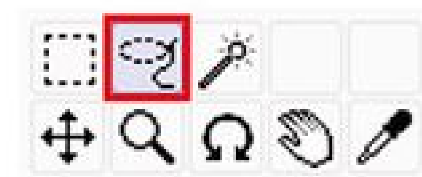


髪の影とハイライトの着彩

01 髪の毛の影も描画します。足への影を描画した時に使った「shadow」レイヤーには、髪の毛の影も描き込んでいたので、それを利用します。「投げ縄」ツールで髪の毛の影を選択し、カットして使います。



①「shadow」レイヤーを選択しました



②「投げ縄」ツールを選択しました



④「hair」レイヤーの上にある「color1」レイヤーを選択して「Ctrl+V」で貼り付け、名前を「shadow1」とし、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れ、合成モードを「乗算」にしました

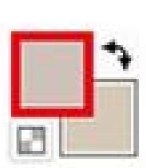


③髪の毛の影のラフを選択し、「Ctrl+X」で切り取りました

02 「shadow1」レイヤーに髪の毛の影を描画していきます。まずは前髪の影を塗ります。



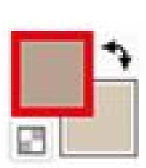
①「筆」ツールを選択



②前髪の影色を選択して描画しました



③カスタム「ペン」ツールを選択



④暗めの影色で頭頂部など細い線の部分を描画しました



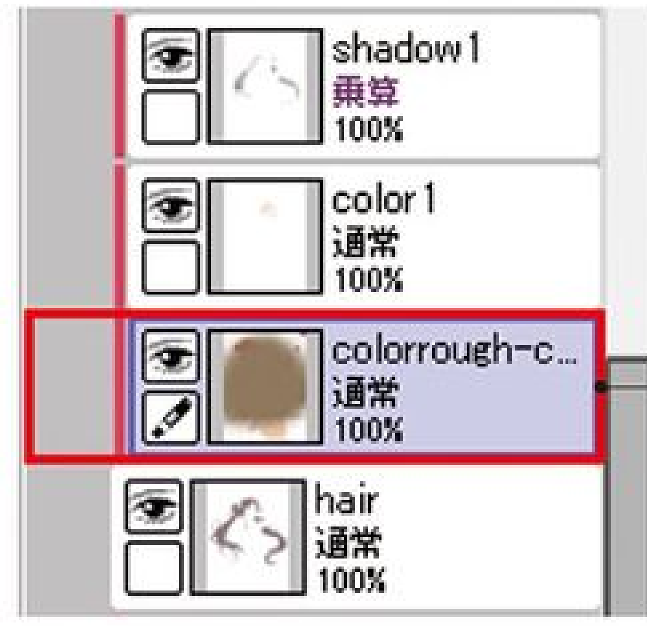
⑤「消しゴム」ツールで削除



⑥「筆」ツールで大きな面積を、明るめの影色でざっくりと描画してから、髪の流れを細かい線で表現したい部分にはカスタム「ペン」ツールで濃い影色を描画し、明るくなる部分は「消しゴム」ツールで削除しました

03

前髪の影をもう少し塗り込んでいく前に、明るさが足りないと感じたので、レイヤー配置を変えて整理しながら調整します。



①「colorrough-copy」レイヤーを選択して、「レイヤー」メニュー→「下のレイヤーと結合」を選んで「hair」レイヤーと結合しました



②「color1」レイヤーを「shadow1」レイヤーの上に移動しました



③前髪を肌に馴染ませる時に塗った「color1」レイヤーを「shadow1」レイヤーの上に配置することで明るさを加えました

04

同じツールを使って、前髪の影をさらに追加していきます。スカートと同様に、大きな筋のざっくりした影を塗ってから、「消しゴム」ツールで消したり、細かい髪の毛の影を描いたりして、ざっくり→詳細、という順番で髪の毛の影を塗ります。前髪の影色がだいたい塗り終わったら「明るさ・コントラスト」で色味を調整します。



①「shadow1」レイヤーに「消しゴム」ツールでざっくり描いた影を削除しながら髪の筋がわかるようにし、濃い影色を髪の流れに沿って描画しました



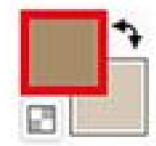
②「hair」レイヤーを選択し、「フィルタ」メニュー→「明るさ・コントラスト」を選択してパネルが表示されたら、「明るさ」と「色の濃さ」の数値を上げました

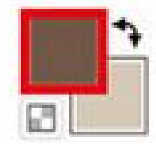


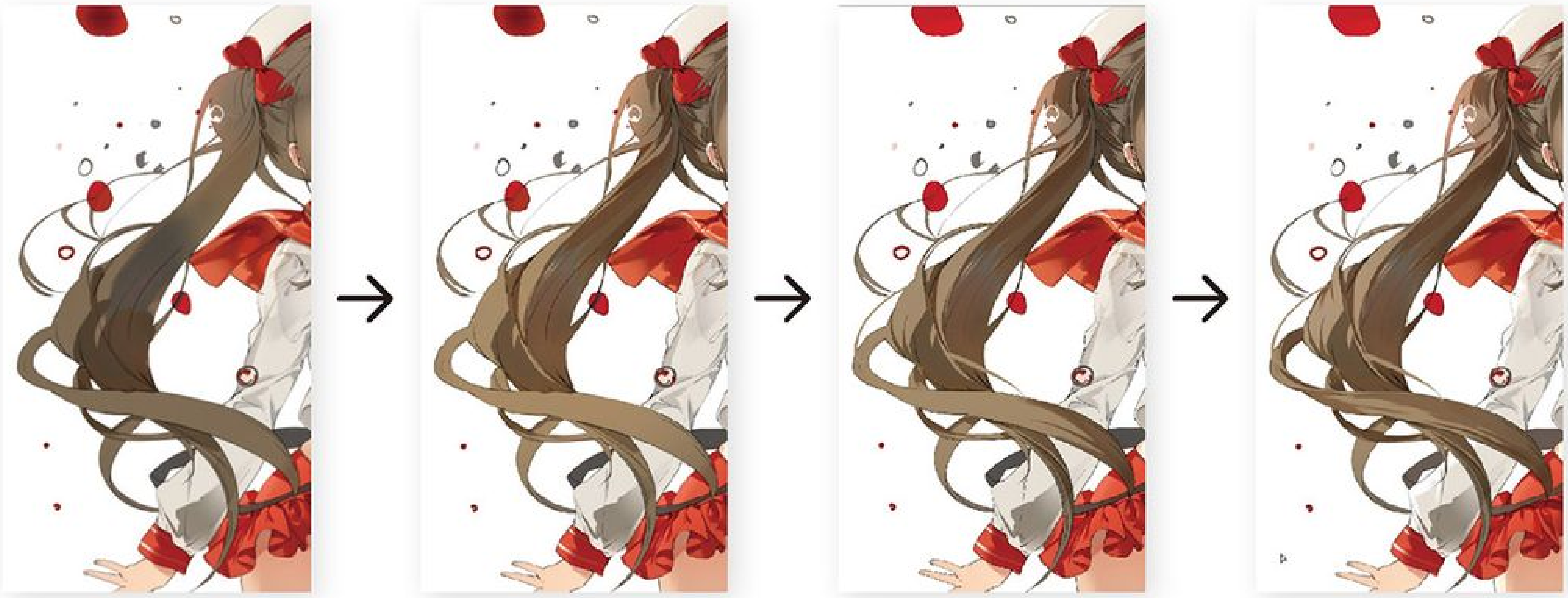
③少し髪の色が明るくなりました

05

同じツールを使って、「shadow1」レイヤーに左右の髪も影色を描いていきます。描き方は同様に、ざっくり→詳細、という順番は変わりませんが、影色は前髪の時よりも一段暗い色を選びます。


①明るい影色を選択して描画しました


②暗めの影色を選択して描画しました


③「shadow1」レイヤーを作った時の状態に、影色を髪の毛の筋がはっきり見えるように描画しました。明るい影色でざっと塗ってから、濃い影色で髪との地色の境界線を塗っていきます。リボンに近い部分は暗いはずなので、最初から濃い影色で描画しました

④体の正面側に向く毛先と、体側に向いた髪の毛は濃い影色で、体の外側に向いた部分は明るい影色で描画しました

06

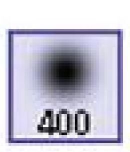
大きな毛束が曲がる外側部分は、光を浴びて明るくなる様子を表現したかったので、「hi-light」レイヤーに「エアブラシ」ツールを使って黄色寄りの色で描画します。



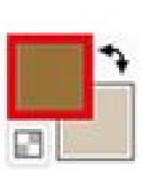
①「hi-light」レイヤーを選択しました

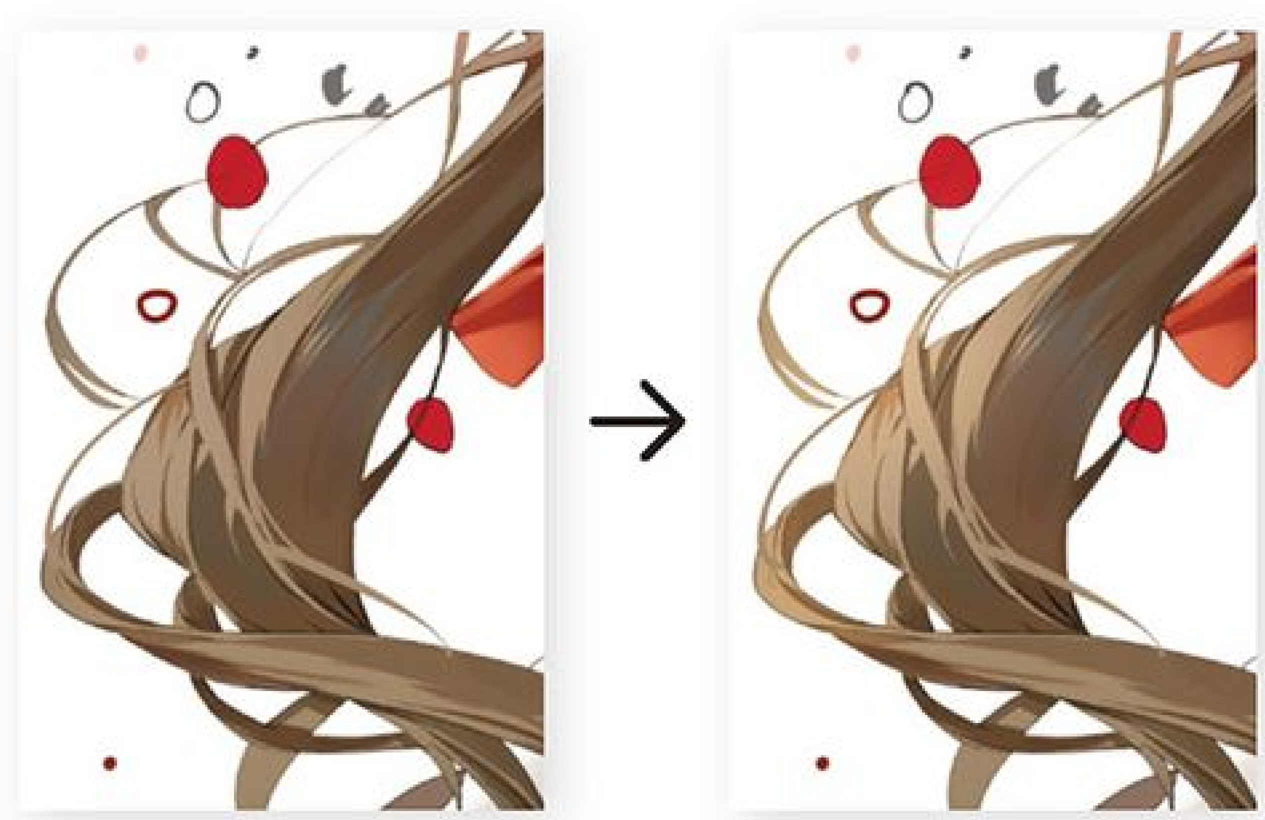


②「エアブラシ」ツールを選択



③ブラシサイズは、「400」程度を選択


④黄色寄りの描画色を選択しました


⑤髪にハイライトを加えました

07

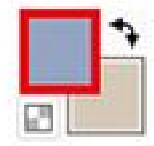
「shadow1」レイヤーに戻って、左側の髪の毛にも影色を描画しましょう。影色は右側と同じブラウン系の色を使い、今回はさらにブルー系の色を描画します。



①「shadow1」レイヤーを選択しました



②「筆」ツールでブラシサイズは適宜変更し、明暗の影色を描画しました



④ブルー系の描画色を選択しました



⑥「消しゴム」ツールで削除



③影色をざっくりと描画しました



⑤脇の下を起点にブルーの影を描画しました



⑦さらに影を加え、光が当たる部分の影を削除しました

08

髪の影がだいたい描けたところで、髪と肌へのハイライトを加えます。もともと肌へのハイライトは「acc」レイヤーに描き込んでいましたが、そこからハイライトだけカット（Ctrl＋X）して、新規レイヤーを作ります。肌の反射光とほほのハイライトを描くと、立体感が出て肌のつるつるした感じも表現できます。



①「acc」レイヤーを選択して、「選択ペン」ツールでハイライトを選択し、「Ctrl＋X」でカットしました。瞳のピンクと白のハイライトもこのレイヤーに描き込んでいたので、忘れずに選択します



②「hi-light」レイヤーを選択して、「Ctrl＋V」で肌のハイライトを貼り付けし、作られたレイヤーの名前を「lig」としました

09

「lig」レイヤーにハイライトを描画していきましょう。ほほや顔のライン、お腹、おへそなどに描画します。

①カスタム「ペン」ツールを選択

②ハイライトの描画色を選択しました

③「消しゴム」ツールで削除



④耳の上、あご、首もと、指と手などにブラシサイズを適宜変更し、はっきりとしたハイライトを加えました。ほほの上に入れたハイライトは、いったん描いたものを「消しゴム」ツールで消して薄くしています

10

顔のハイライトを入れたところで、顔周りを確認して、もう少し立体感が欲しいと感じたので、少し濃い色の影を加えます。



①「shadow」レイヤーの上に新規レイヤーを作成して名前を「shadow+」とし、合成モードを「乗算」にしました

②カスタム「ペン」ツールを選択

③ブラシサイズは、「5」程度を選択

④肌へ落ちる影の描画色を選択して描画しました

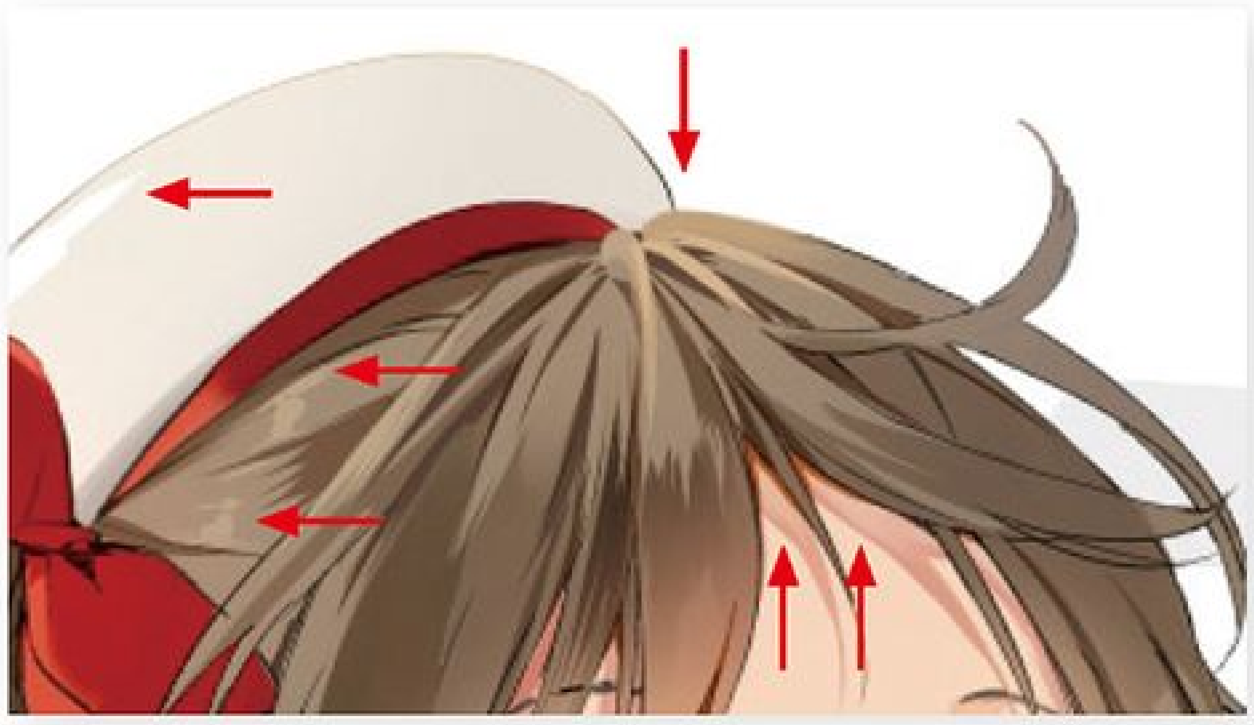


↓

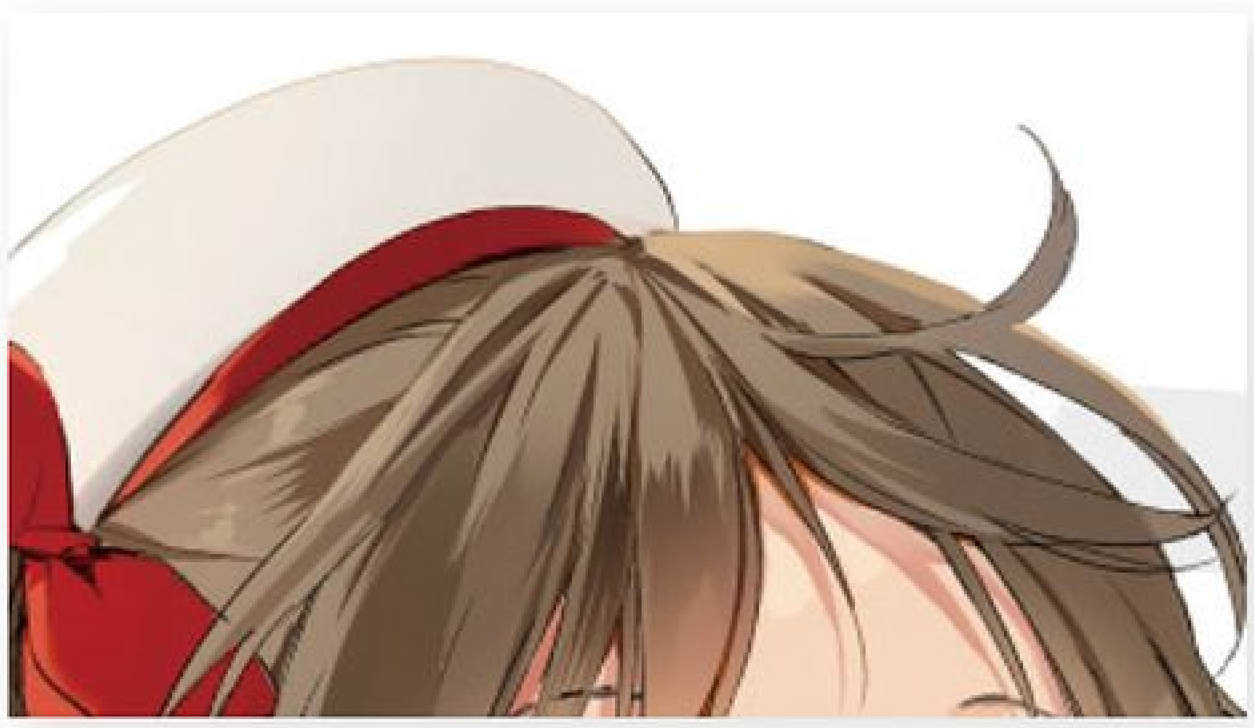


⑤肌へ濃い色の影を描画しました

11 「lig」レイヤーに戻って、髪と帽子、額のハイライトを描画します。



↓



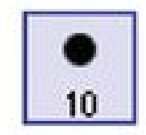
⑨前髪の付け根と、髪の流れに沿ったハイライト、帽子と額にもハイライトを描画しました。前髪の付け根は、いったんざっくりと描いてから、「消しゴム」ツールで形を整え、また描画しています



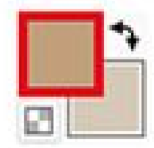
①「lig」レイヤーを選択しました



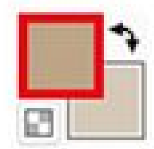
②「筆」ツールを選択



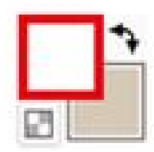
③ブラシサイズは、「10」程度を選択



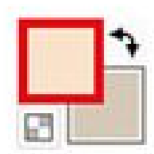
④前髪の付け根のハイライトカラーを選択して描画しました



⑤リボンのそばに入れる髪の流れに沿ったハイライトカラーを選択して描画しました



⑥帽子のハイライトカラーを選択して描画しました



⑦額のハイライトカラーを選択して描画しました



⑧「消しゴム」ツールで削除

12 もともと描いていた、肌に光が直接当たる曲面や柔らかい部分は、カスタム「ぼかし2」ツールを使って整え、ハイライトを表現します。



①カスタム「ぼかし2」ツールを選択



②ブラシサイズは、「20」程度を選択



③ほほの下のハイライトを一部ぼかしました。あごに入れていたハイライトは、少し強すぎる気がしたので、いったん「消しゴム」ツールで削除し、後で全体を見ながら描画することにしました

④「筆」ツールを選択

⑤明るいピンクの描画色を選択しました

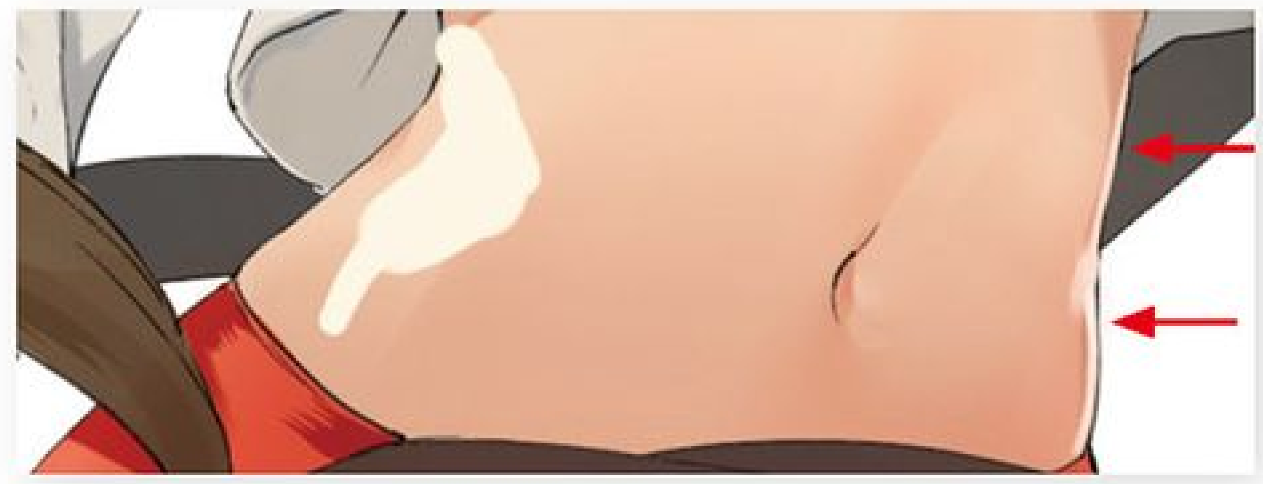
⑦ブラシサイズは、「20」程度を選択

⑧「スポイト」ツールで腰のハイライトの色を取り、描画しました

⑨「消しゴム」ツールで削除して形を整えました

⑪カスタム「ぼかし2」ツールを選択

⑫ブラシサイズは、「60」程度を選択



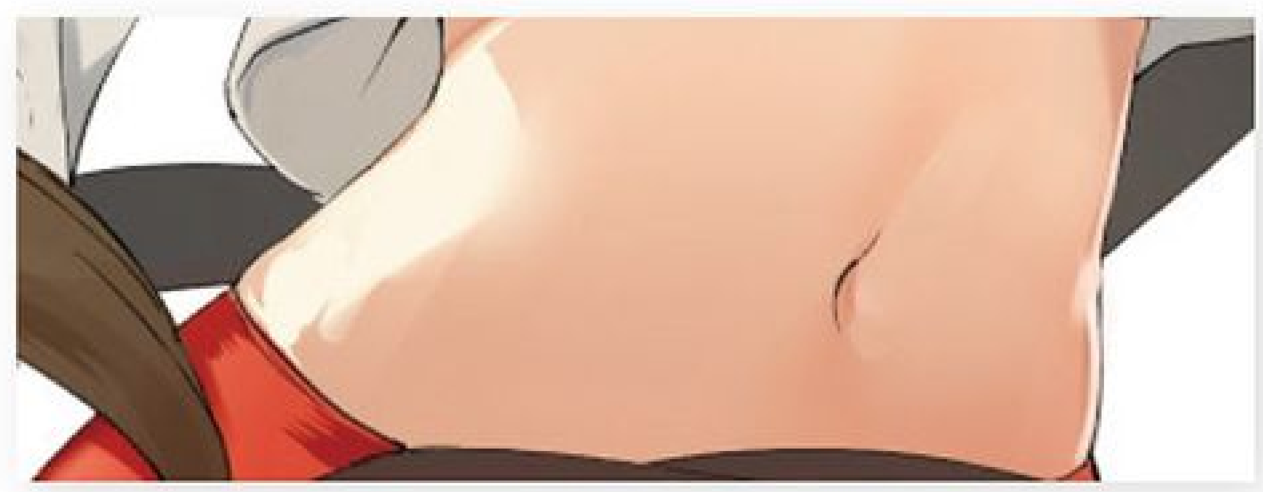
⑥ブラシサイズは「6〜8」程度でお腹の左側のハイライトを描画しました

↓



⑩ハイライトの形を整えました

↓



⑬カスタム「ぼかし2」ツールで一部をぼかして、腰のハイライトを描画しました

13

腹筋と骨盤などの影の描画も、もう少し強めに描き込みます。この際、肌用のレイヤーが多くなってきたので、レイヤーを整理しました。



②「shadow2」レイヤーを選択しました

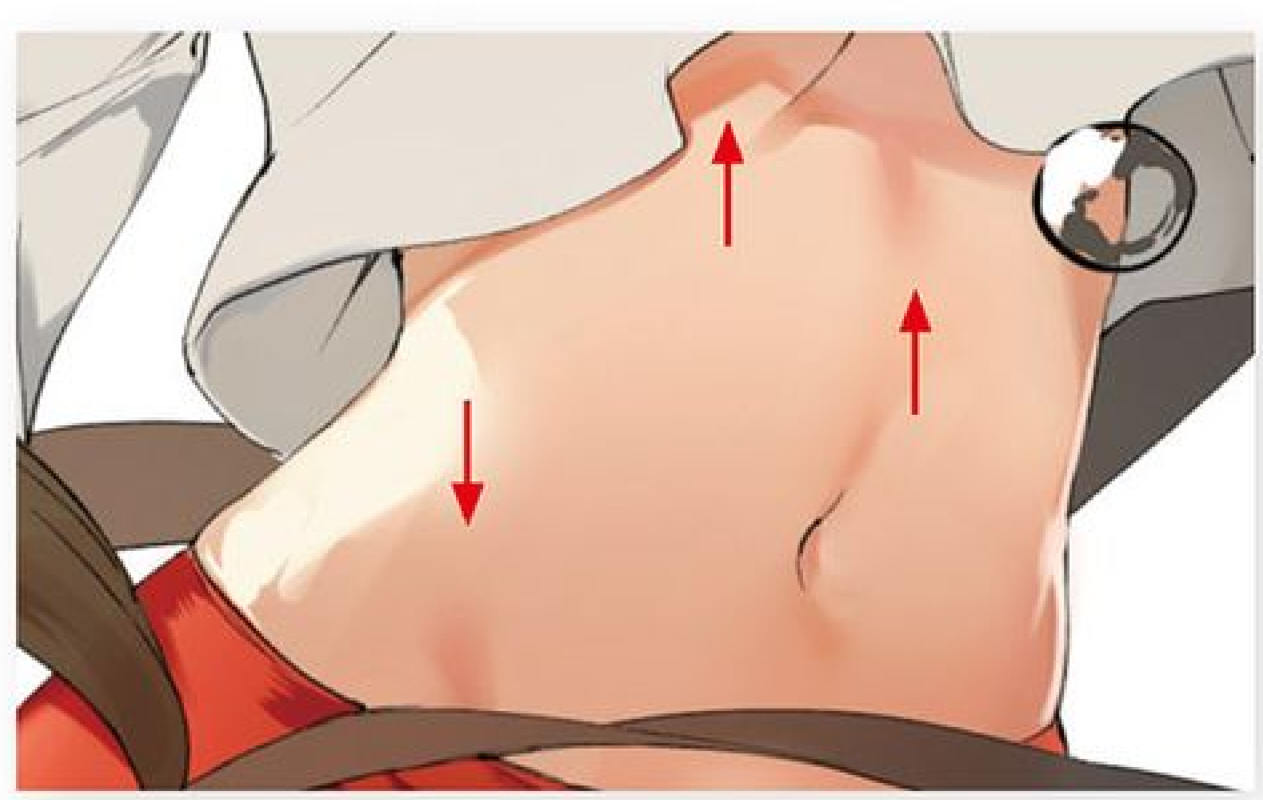
①「colorrough-copy」レイヤーを選択して、「レイヤー」メニュー→「下のレイヤーと結合」を選択し、「skin」レイヤーにまとめました

③「筆」ツールを選択し、ブラシサイズは「14〜20」の間で適宜変更しました

④濃い肌色の描画色を選択し、シャツの下の影色を描画しました

⑤「エアブラシ」ツールを選択し、ブラシサイズは「25〜30」の間で適宜変更しました

⑥ピンク系の描画色を選択し、影を加えました



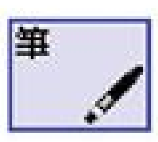
⑦肌の影を強めに描き込みました

14

太ももと足にもハイライトを描画しますが、足は面積が大きいため「skin」レイヤーに新規レイヤーをクリッピングして描画します。



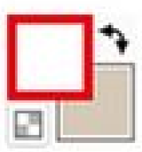
①「lig」レイヤーを選択しました



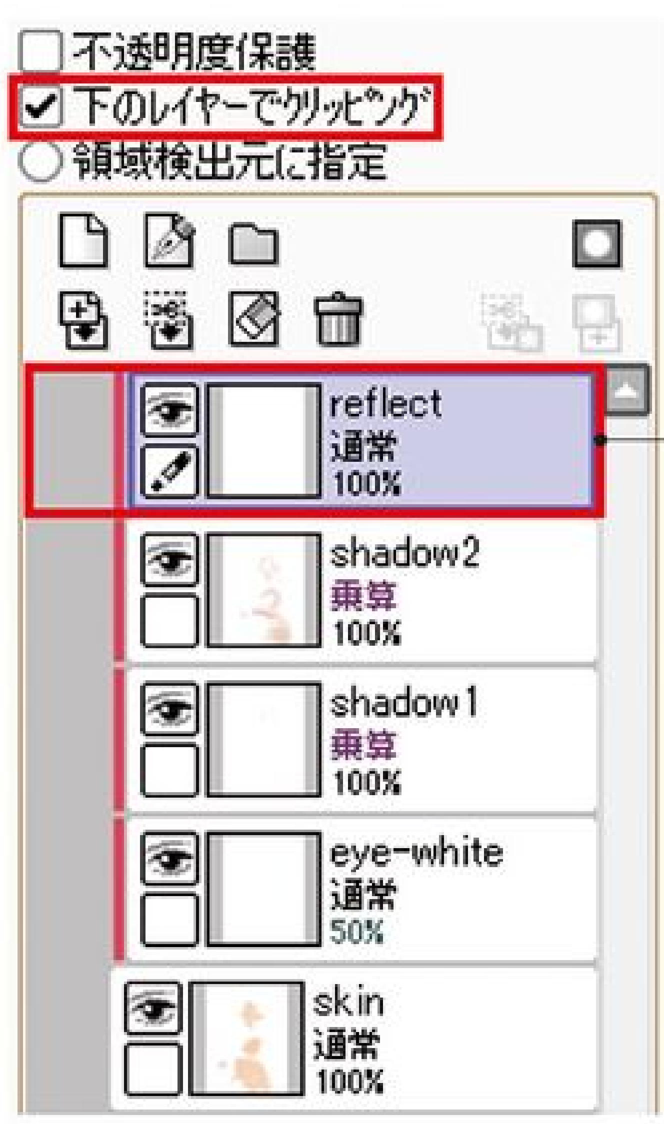
②「筆」ツールを選択



③ブラシサイズは、「20」程度を選択



④白色の描画色を選択し、右のももにすっと線を引くように描画しました



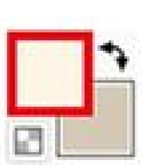
⑧「shadow2」レイヤーの上に新規レイヤーを作成して名前を「reflect」とし、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れました



⑨「筆」ツールを選択



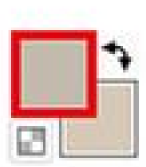
⑩ブラシサイズは、「100」程度を選択



⑪「スポイト」ツールで腰のハイライトの色を取り、描画しました



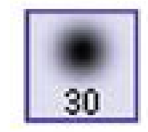
⑫ブラシサイズは、「25」程度を選択



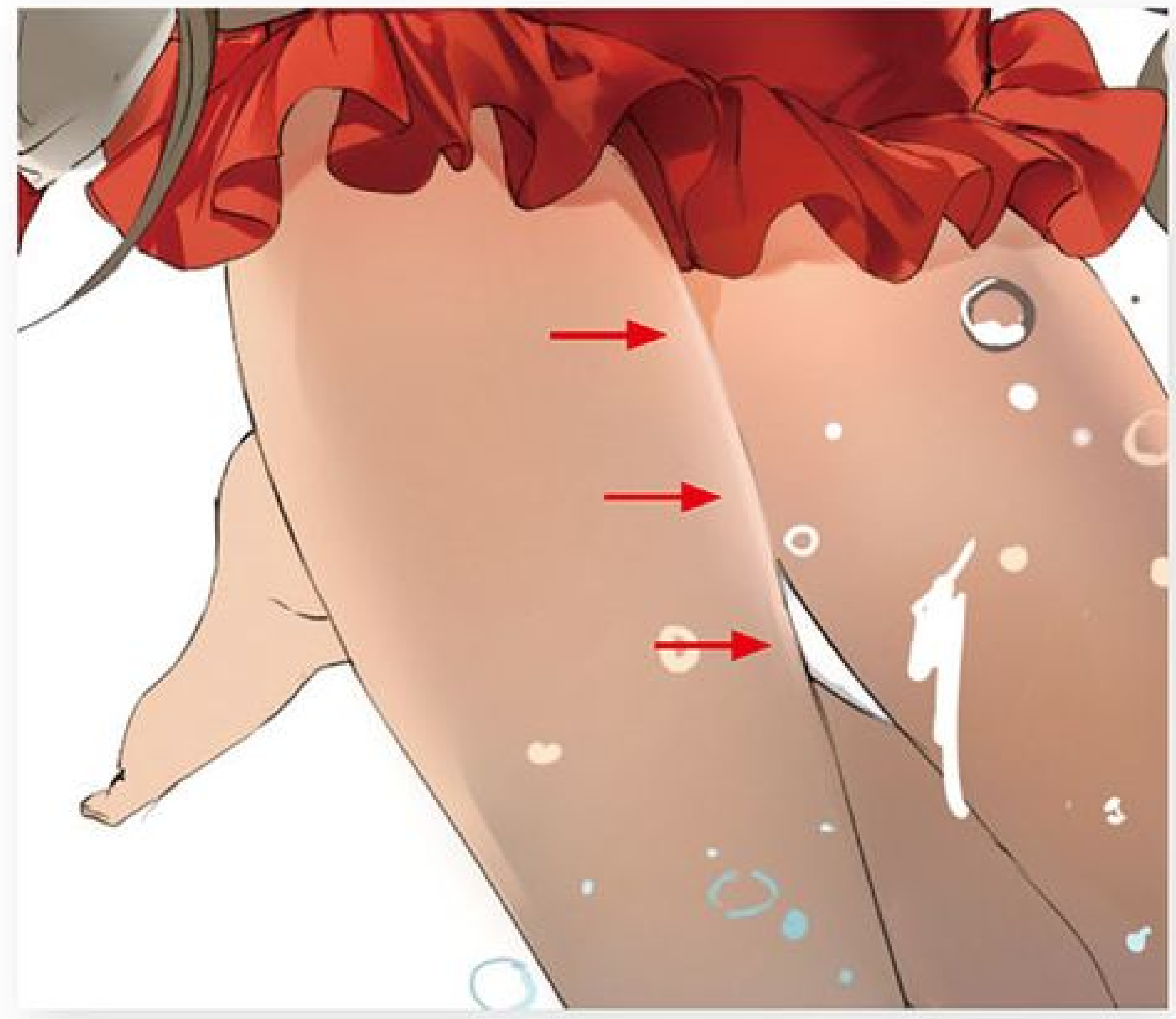
⑬グレーの描画色を選択し、描画しました



⑤カスタム「ぼかし2」ツールを選択



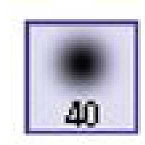
⑥ブラシサイズは、「30」程度を選択して描画をぼかしました



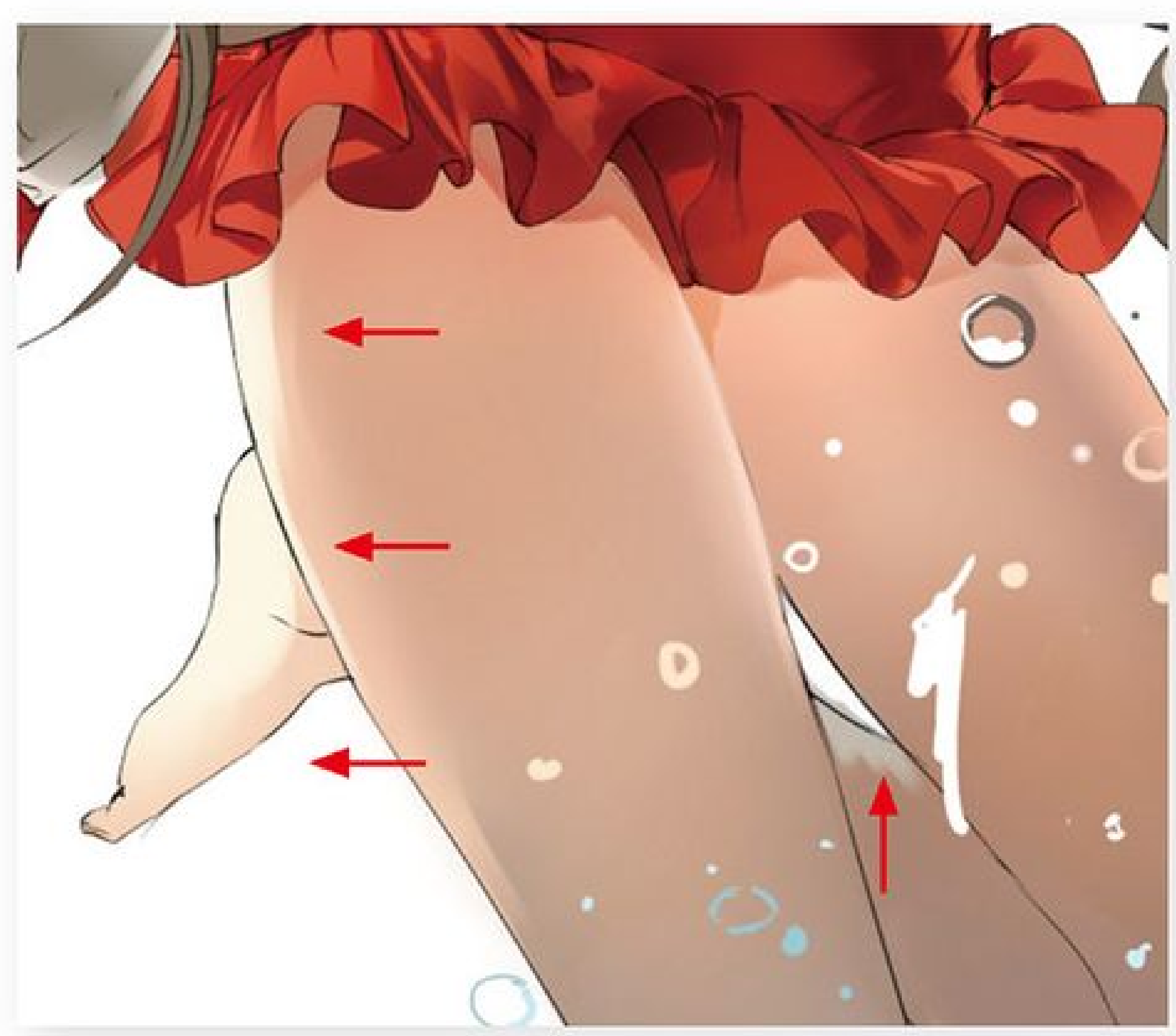
⑦右の太ももの線に沿ってハイライトを描画しました



⑭カスタム「ぼかし2」ツールを選択



⑮ブラシサイズは、「40」程度を選択して描画をぼかしました



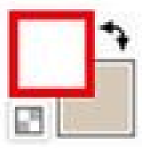
⑯右のももの後ろ側と曲げた左足にハイライトを「筆」ツールで描いてから、カスタム「ぼかし2」ツールでぼかしました。また、左足の影になる部分にはグレーで影色を加えました

15

白いシャツにもハイライトを描画します。白色の「筆」ツールを使って、肩や胸に当たる光を表現します。



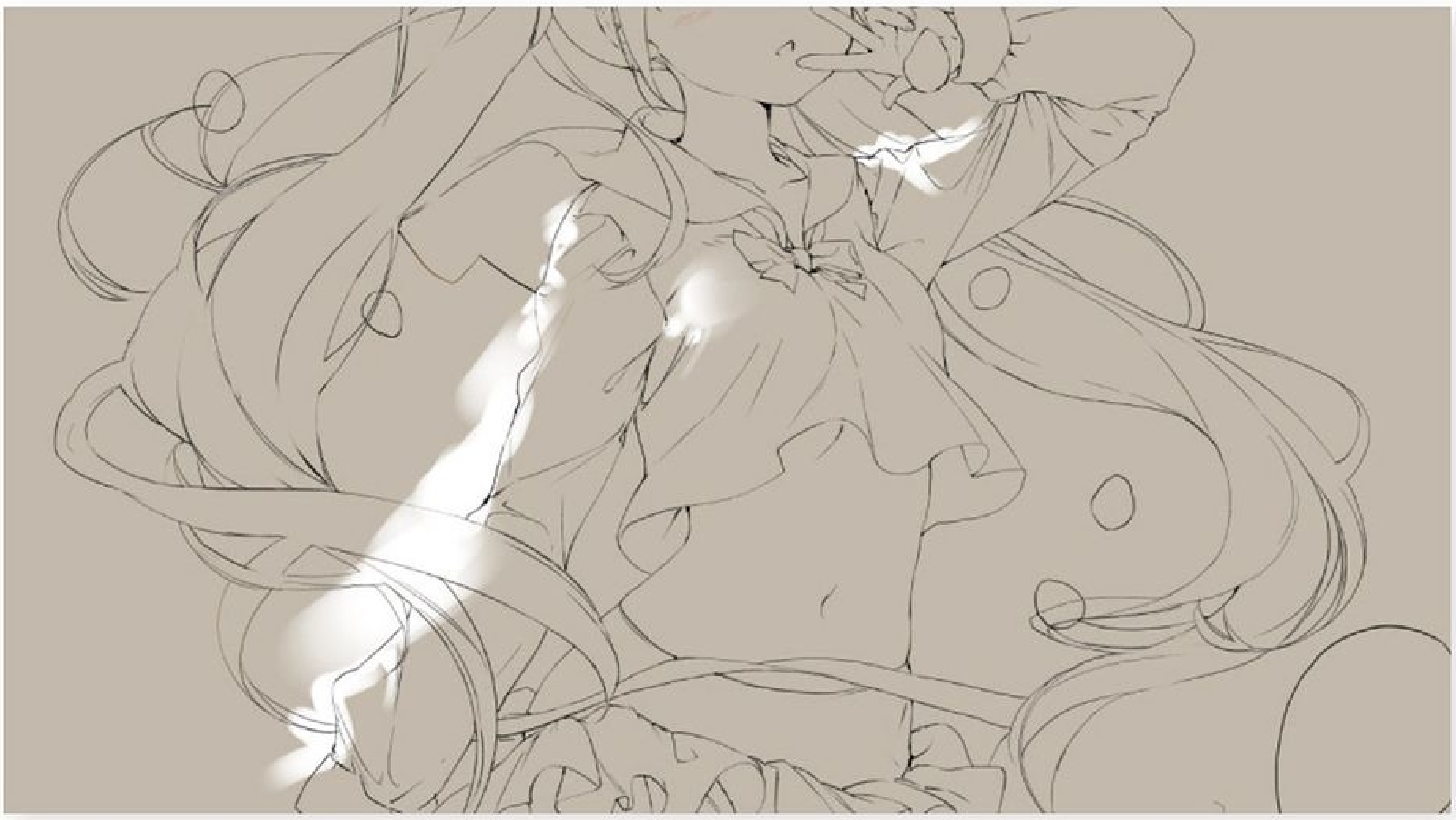
②「筆」ツールを選択し、ブラシサイズは「40〜100」の間で適宜変更しました

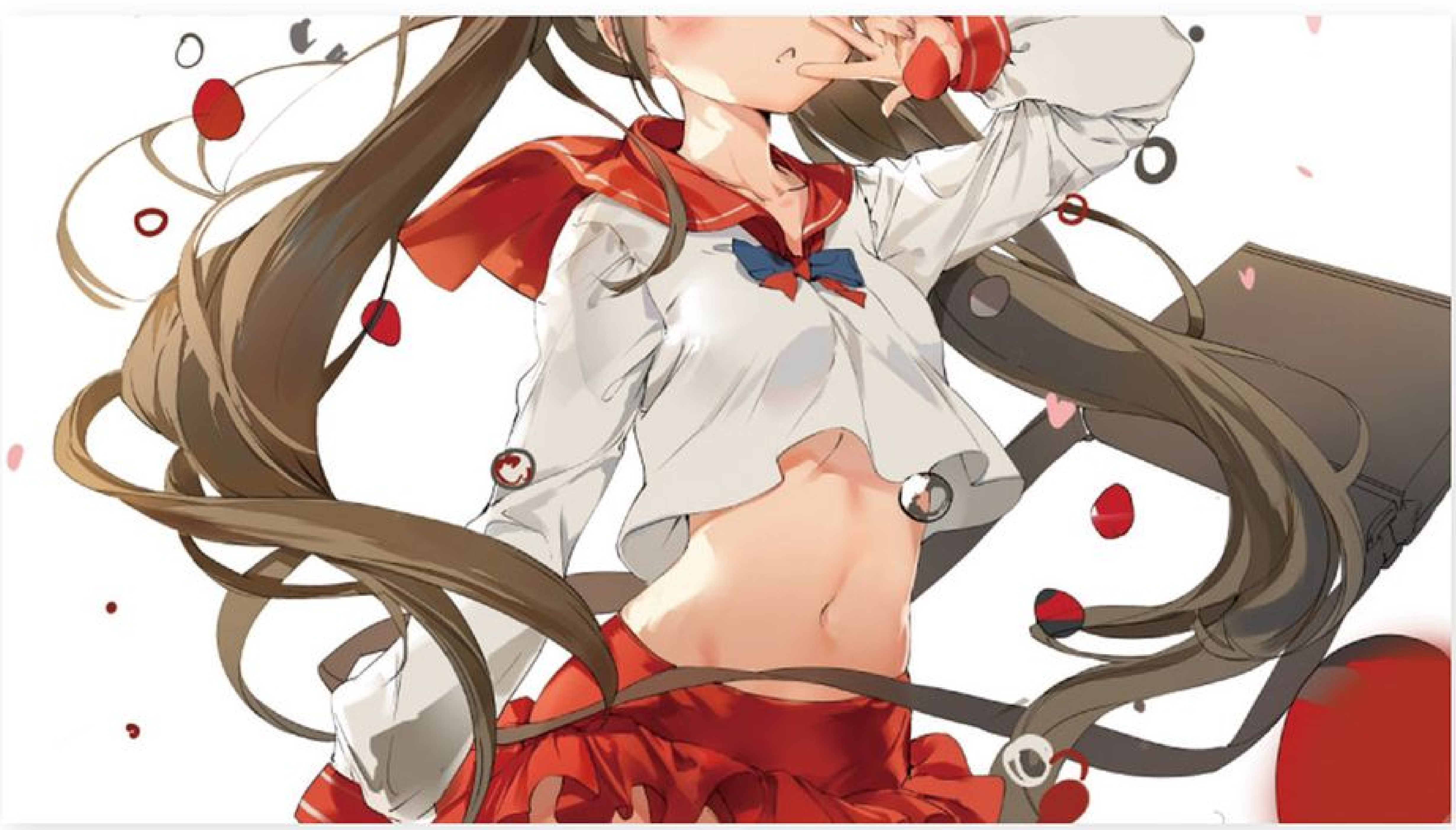


③白色の描画色を選択し、描画しました



①「clothes-white」レイヤーの上に新規レイヤーを作成して名前を「reflect」とし、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れました





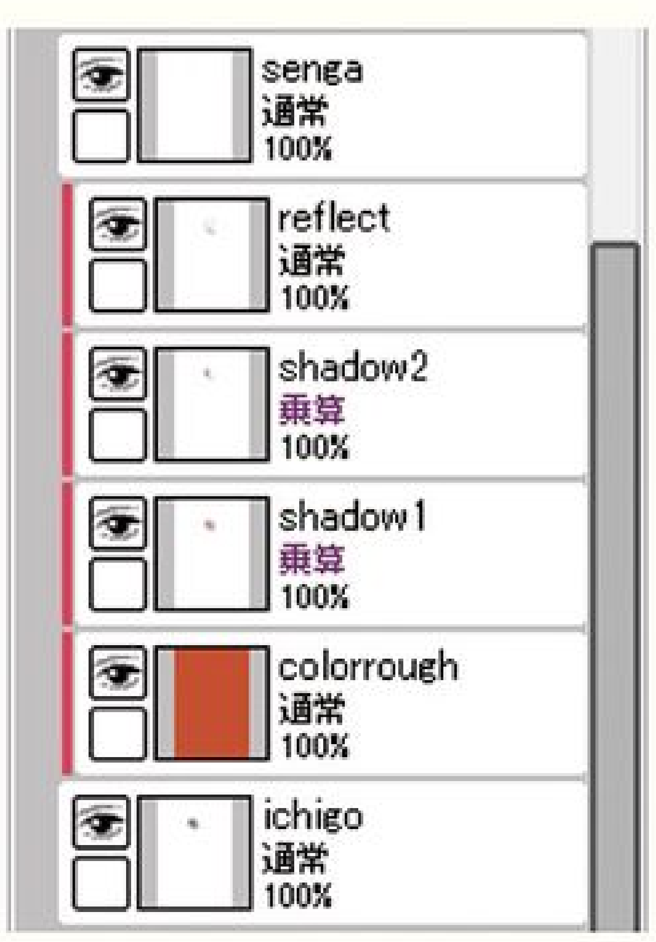
④左の肩と右胸、右手に白でハイライトを描画しました（上の図は、わかりやすいように背景をグレーで塗りつぶし、一時的にクリッピングを解除したものです）

レイヤーの並び順について

ここではイチゴをサンプルに、私が作るマスキングレイヤーとカラーラフレイヤー、その上にクリッピングで追加していく、影や反射光レイヤーの並びと役割について紹介します。レイヤーの上下関係を考えながら、様々な属性のレイヤー（通常、発光、オーバーレイ、乗算など）を重ねることができます。ハイライトはできるだけ乗算レイヤーの影響を受けさせたくないので、一番上に配置してクリッピングします。レイヤーの属性による効果と、レイヤーの並びを利用して、求めるイメージを描画するのが大事です。
以下が完成イラストと、レイヤーの並び順です。それぞれのレイヤーの描画とイラストの状態を、右側に示しています。

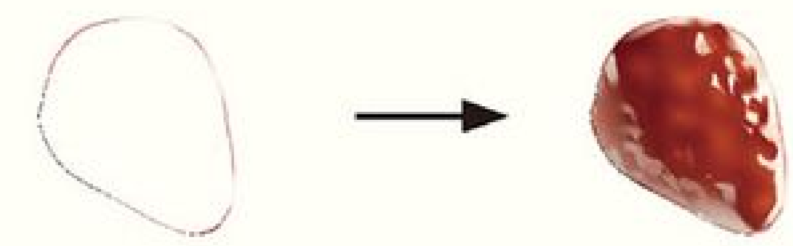


今回のサンプルの完成イラストです

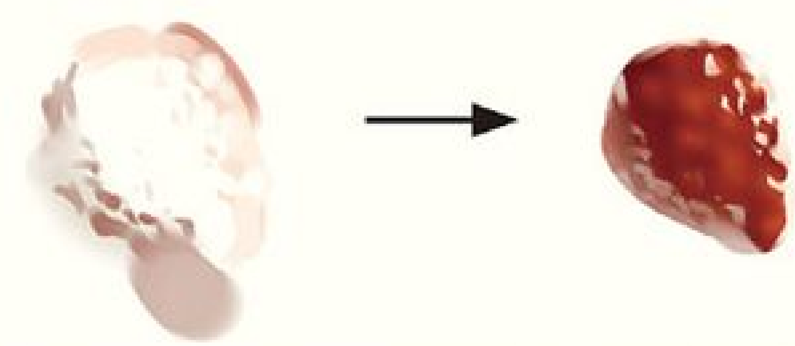


作成したレイヤーとその並び順です

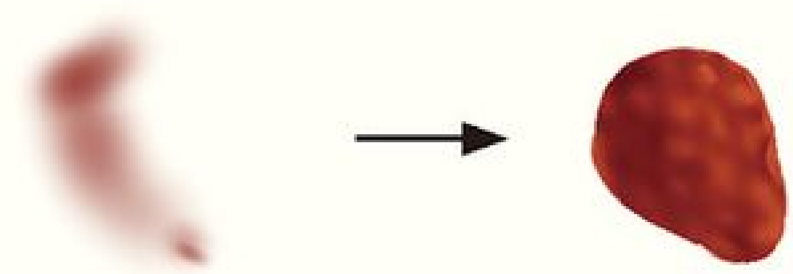
実際の描画　完成イラスト



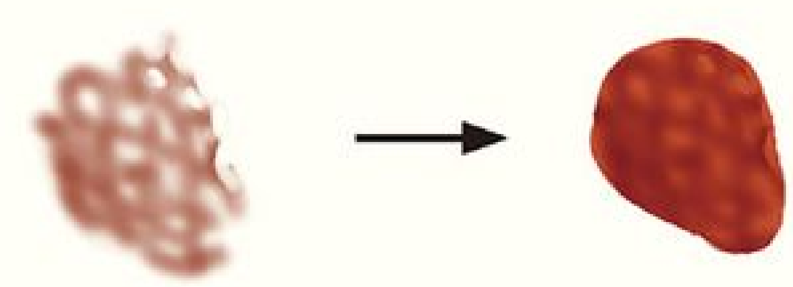
「senga」レイヤー（合成モード：通常）
線画のレイヤー



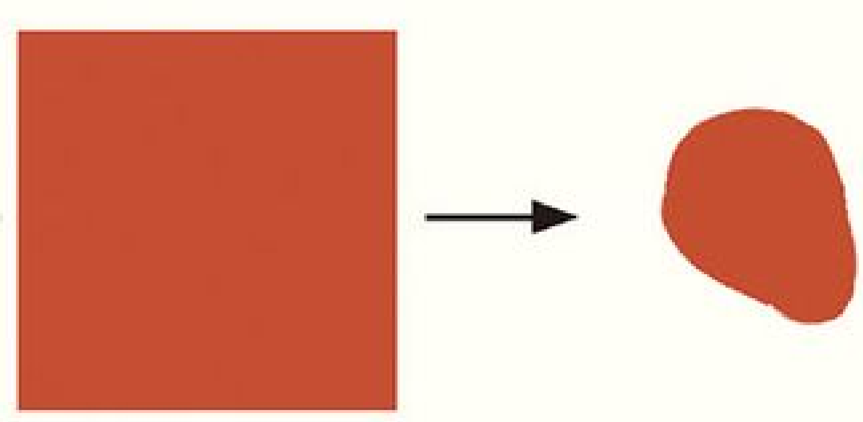
「reflect」レイヤー（合成モード：通常）
ハイライト・反射光を描き込む



「shadow2」レイヤー（合成モード：乗算）
「shadow1」レイヤーで見逃した影の表現



「shadow1」レイヤー（合成モード：乗算）



「colorrough」レイヤー（合成モード：通常）
基本になるカラーで塗りつぶしたレイヤー。下の「ichigo」レイヤーに統合してしまうこともある



「ichigo」レイヤー
（合成モード：通常）
線画に合わせて、マスキングをしたレイヤー。あくまで領域指定用の描画のため、色は適当でも構わない

口の描き込みと線画の強弱

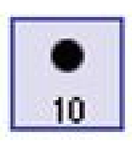
01 口を描き入れます。口は「eye」レイヤーに描き、ハイライトと同様にぼかします。



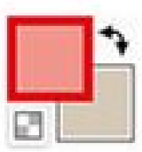
①「eye」レイヤーを選択しました



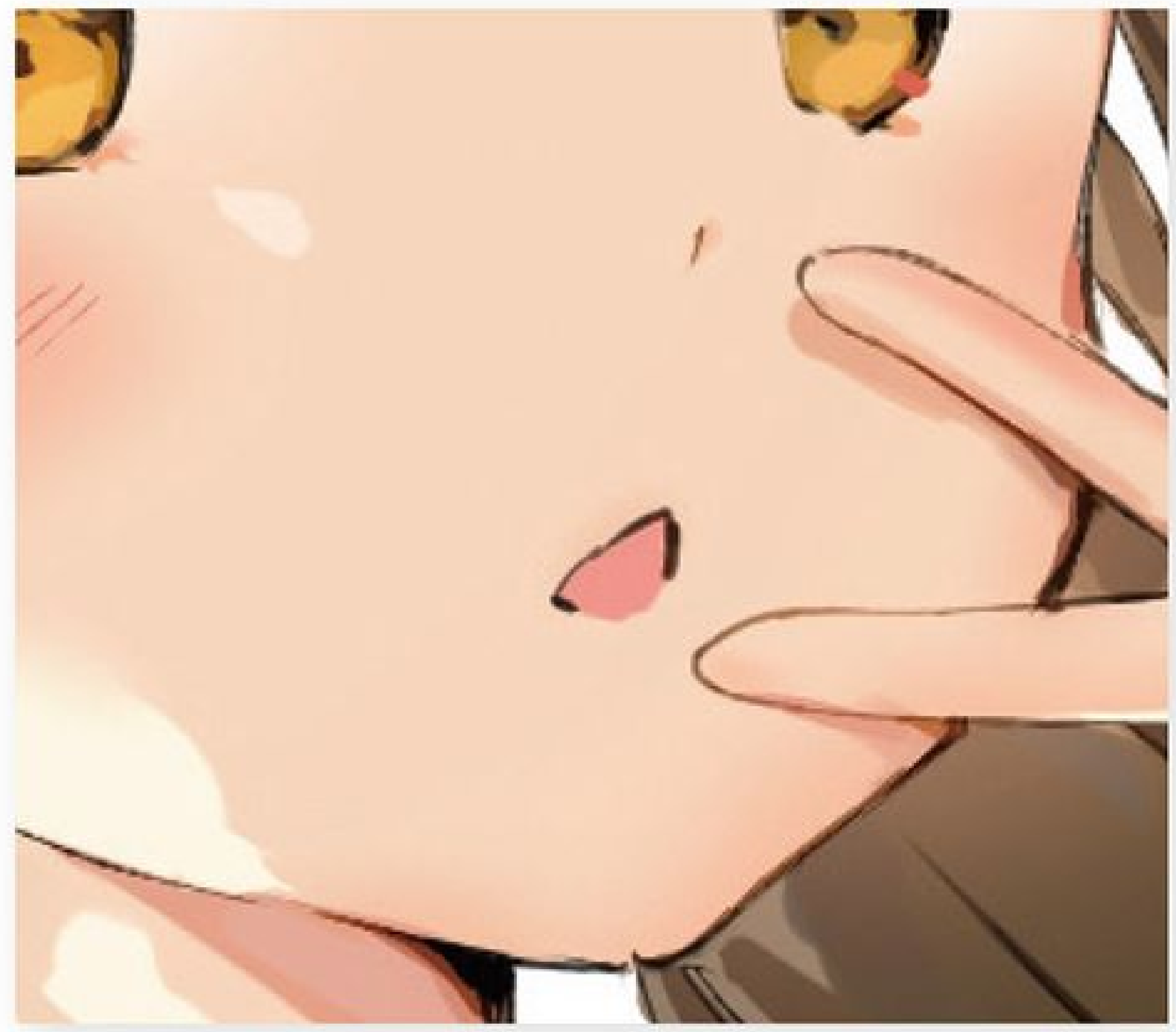
②「筆」ツールを選択



③ブラシサイズは、「10」程度を選択



④口の描画色を選択



⑤口の中を描画しました

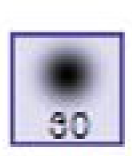
02 口の線画に色をつけます。ほほの線画に色をつけた時と同様に、線画レイヤーの「不透明度保護」にチェックを入れます。



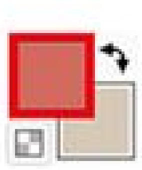
①「senga」レイヤーを選択し、「不透明度保護」にチェックを入れました



②「エアブラシ」ツールを選択



③ブラシサイズは、「30」程度を選択



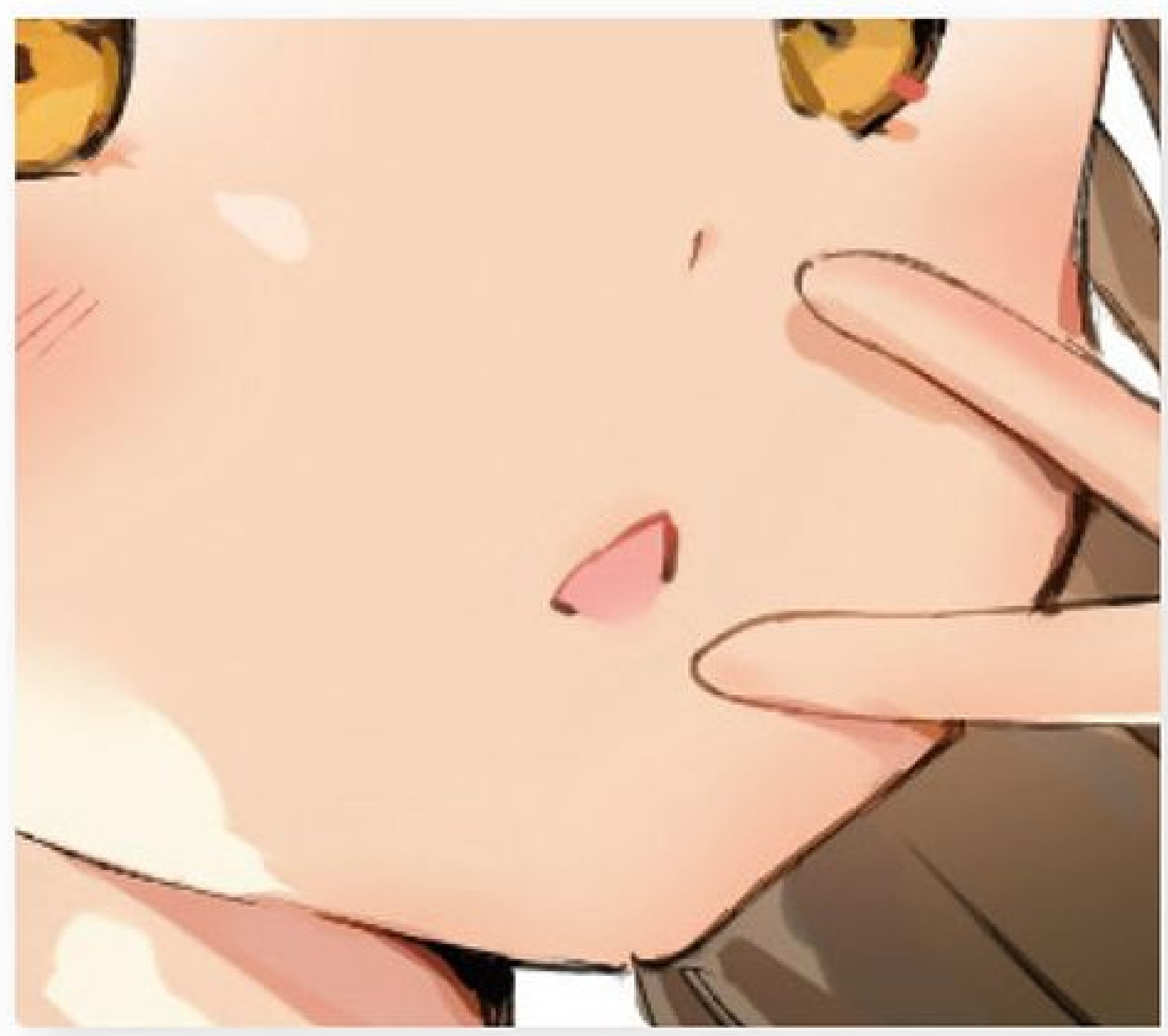
④描画色を選択し、口の線画の上部を描画しました



⑤カスタム「ぼかし2」ツールを選択



⑥ブラシサイズは、「16」程度を選択



⑦口の線画に「エアブラシ」ツールで淡く色をつけてから、「eye」レイヤーに戻って、口の下側（線画が切れている部分）をカスタム「ぼかし2」ツールで少しだけぼかしました

03

ここで、線に強弱をつけます。顔周りの立体感の描画をした時に作った「shadow+」レイヤーを使って描き込みます。



①「shadow+」レイヤーを選択しました



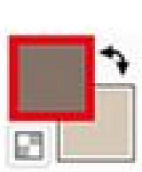
②線画のレイヤーのみを表示にしたところです

04

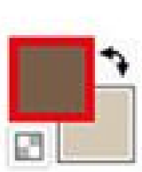
「ペン」ツールを利用して、線画レイヤーで表現しきれなかった線の強弱を表現します。色はダークブラウンをよく使います。強調したい場所、影が強い場所、イラストを見る側に近いものの線は太くなるように描き込みます。



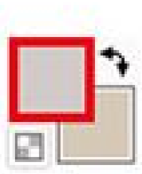
①カスタム「ペン」ツールを選択し、ブラシサイズは適宜変更しました



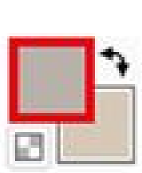
②茶系の描画色を選択し、あごなど肌周りの線を描画しました



③茶系の描画色を選択し、お腹の両サイドやももの線を描画しました



④グレー系の描画色を選択し、シャツの線を描画しました



⑤グレー系の描画色を選択し、シャツや髪の線を描画しました



⑥主に肌に沿う線画の強調は、茶系の描画色で、シャツと髪に沿う線画の強調は、グレー系の描画色で描画しましたが、後にシャツは透けさせる予定なので、一部シャツの線画の強調は茶系の描画色で描画しました

シャツの影と透け感の着彩

01 シャツに肌を透けさせて、透明感をアップさせましょう。新規レイヤーをシャツレイヤーの上に作成して、クリッピングし描画していきます。

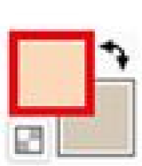


①「clothes-white」レイヤーの上に新規レイヤーを作成して名前を「see through」とし、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れました

02 「エアブラシ」ツールでシャツに肌色が透ける部分を描き込みます。こうすると服が半透明になったような印象になります。本来は服が肌に密着している部分が一番透けて見えるはずですが、下着が見えるように描きたくはなかったので、今回は透明感を描き込みたい場所だけ肌色にしています。また、左手の前のイチゴもここでざっくりと描画しました。



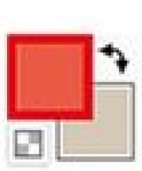
①「エアブラシ」ツールを選択し、ブラシサイズは「50～75」の間で適宜変更しました



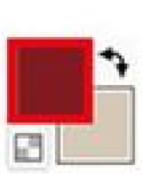
②「スポイト」ツールで肌の描画色を選択して描画しました



③「筆」ツールを選択し、ブラシサイズは「25～30」の間で適宜変更しました



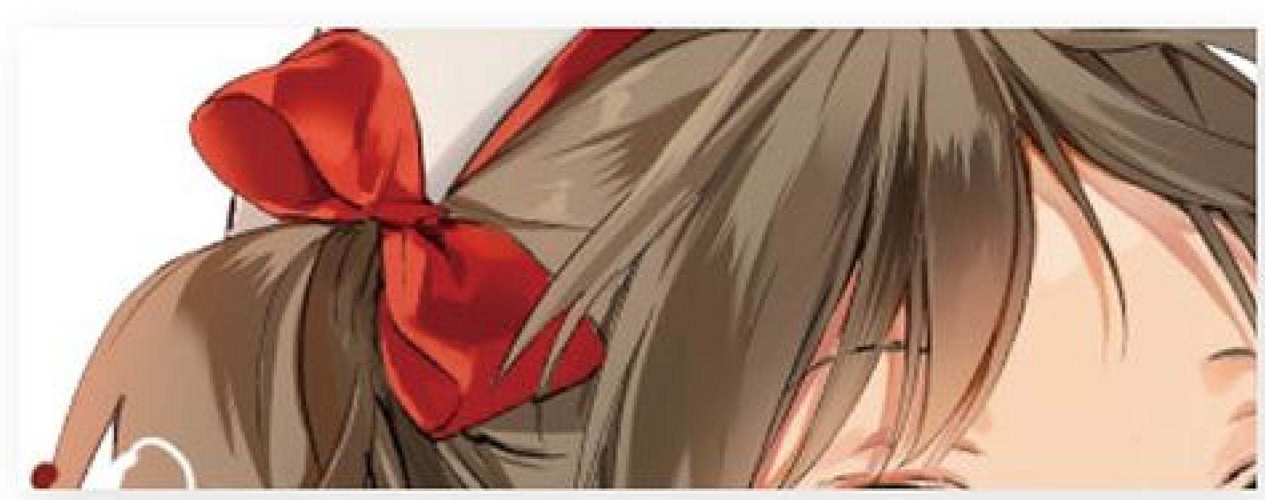
④「clothes-red」レイヤーを選択し、「スポイト」ツールでイチゴの描画色を選択してイチゴを描画しました



⑤「clothes-red」レイヤーの上の「shadow1」レイヤーを選択し、「スポイト」ツールで濃い赤色の描画色を選択してイチゴと帽子のリボンの影色を描画しました



⑥まずは「see through」レイヤーにざっと肌が透ける部分を描画しました。この時、「clothes-white」レイヤーにクリッピングしてある「shadow1」レイヤーに様子をみながらシャツの影色を追加しています。そして、レイヤーを変更してイチゴの色も描画しました



⑦イチゴの影色を描画した「shadow1」レイヤーにリボンの影色を描画しました。これまで同様、一度「筆」ツールでざっと描画してから、カスタム「ぼかし2」ツールでぼかすか、「消しゴム」ツールで形を整えるなどしています

03

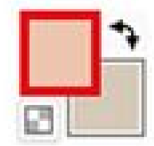
肌色に描画した部分の中にも、一番明るい部分、明暗ができる部分、透明度が違う部分があるので、その点考えながら描画します。



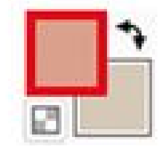
①「see through」レイヤーを選択して、「消しゴム」ツールでシャツの裾部分など塗りすぎたところを削除しました



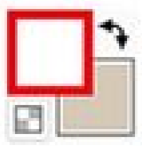
②「筆」ツールを選択し、ブラシサイズは適宜変更しました



③「スポイト」ツールで少し濃い肌の影色の描画色を取り、描画しました



④「スポイト」ツールで肌の濃い影色の描画色を取り、描画しました



⑤描画色に白色を選択し、シャツの両端の裾を描画しました



→



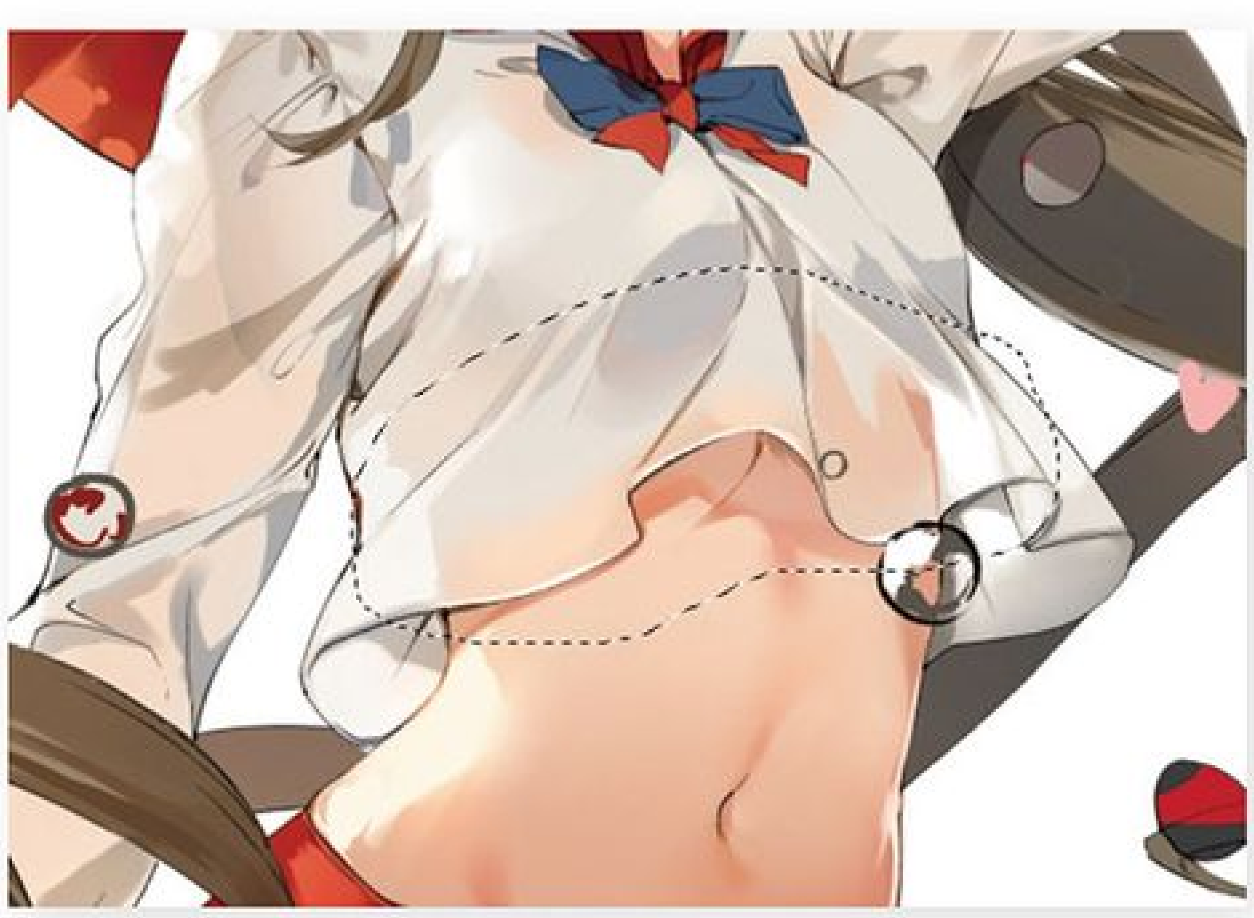
⑥部分的に透け感を出すために、「筆」ツールを使います。左胸の下部分に肌色の影色を描画し、均一な色にならないようにします。シャツの両サイドは白で描画することで、透けている感じを出しましたが、カバンの持ち手と重なる部分は、グレーの色を残しておきます

04

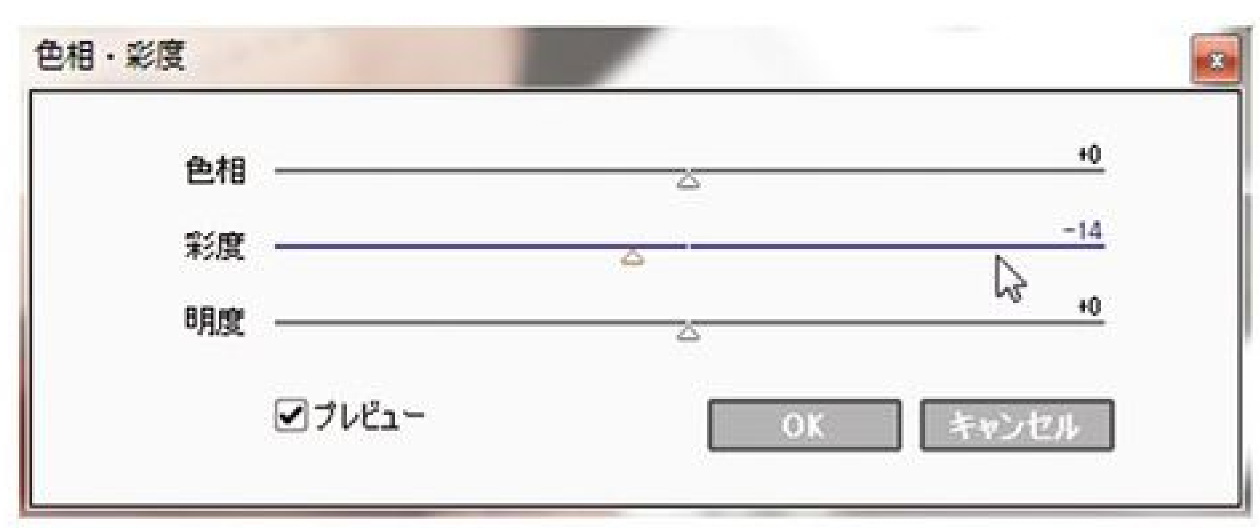
描き終わったらレイヤーの肌色の彩度を少し落とします。布に隠れた肌の影も一応「影」なので彩度は少し落としたほうが良いと考えるからです。



①「投げ縄」ツールを選択しました

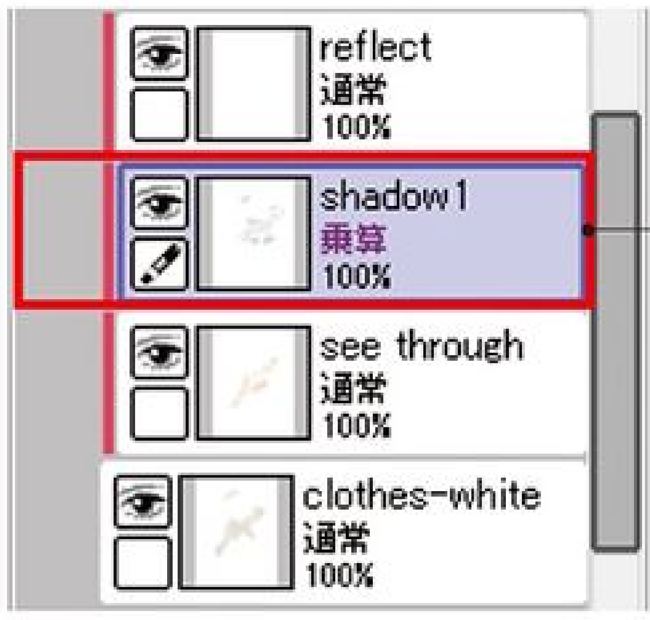


②胸の下の描画を「投げ縄」ツールで囲んで選択しました。



③「フィルタ」メニュー→「色相・彩度」を選択してパネルが表示されたら、数値を調整して彩度を落としました

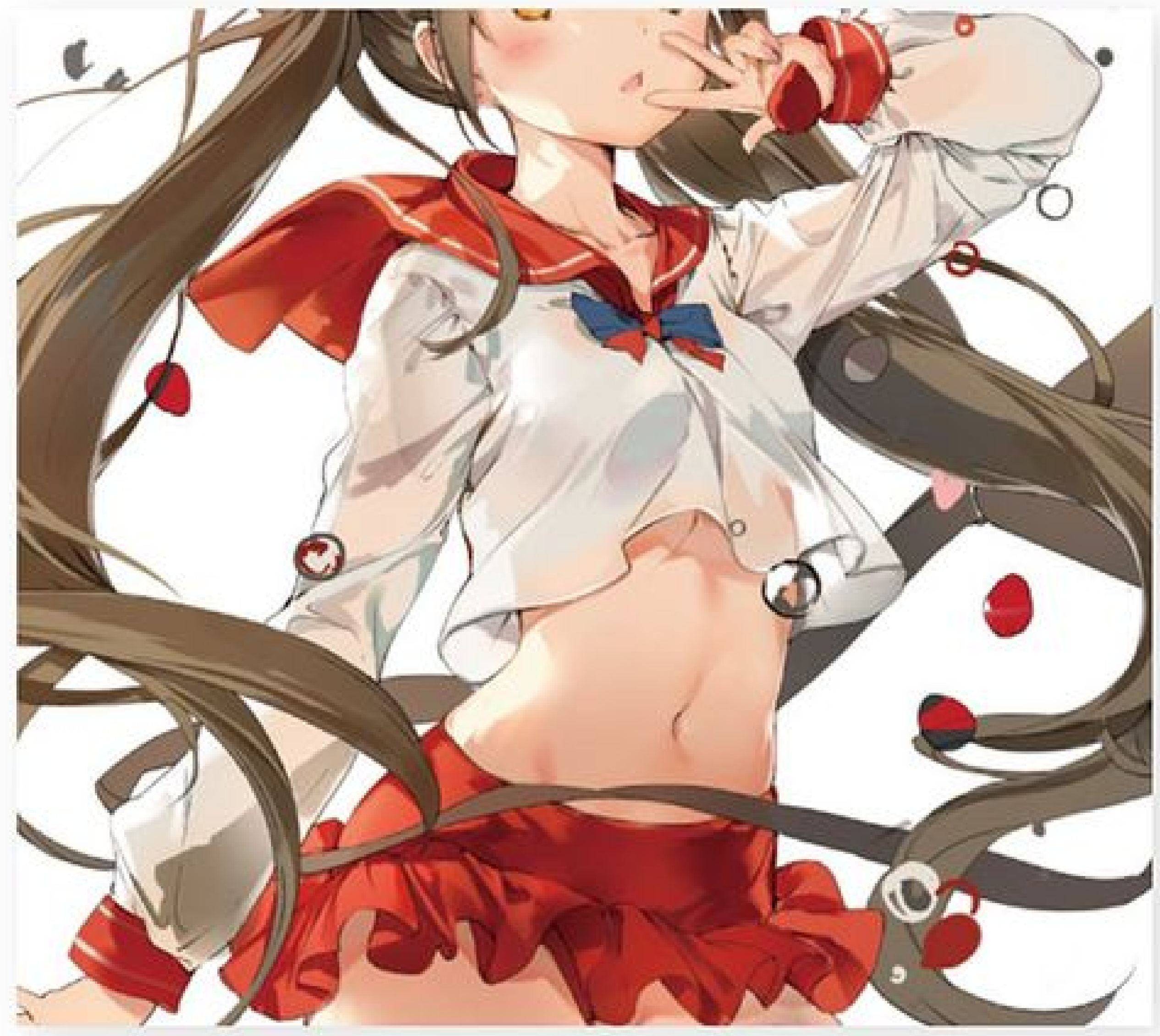
05 シャツの影色も「色相・彩度」フィルタを使って色味を調整します。



①「shadow1」レイヤーを選択しました



②「フィルタ」メニュー→「色相・彩度」を選択してパネルが表示されたら、数値を調整して色相を変えました

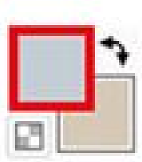


③色相を変えたことで、シャツの影色の色味が変わりました

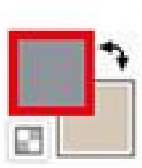
06 シャツの右袖側の影色をもう少し描き込みます。



①「筆」ツールを選択し、ブラシサイズは「10〜16」程度で適宜変更しました



②「スポイト」ツールでシャツの薄い影色を取って右袖に描画しました



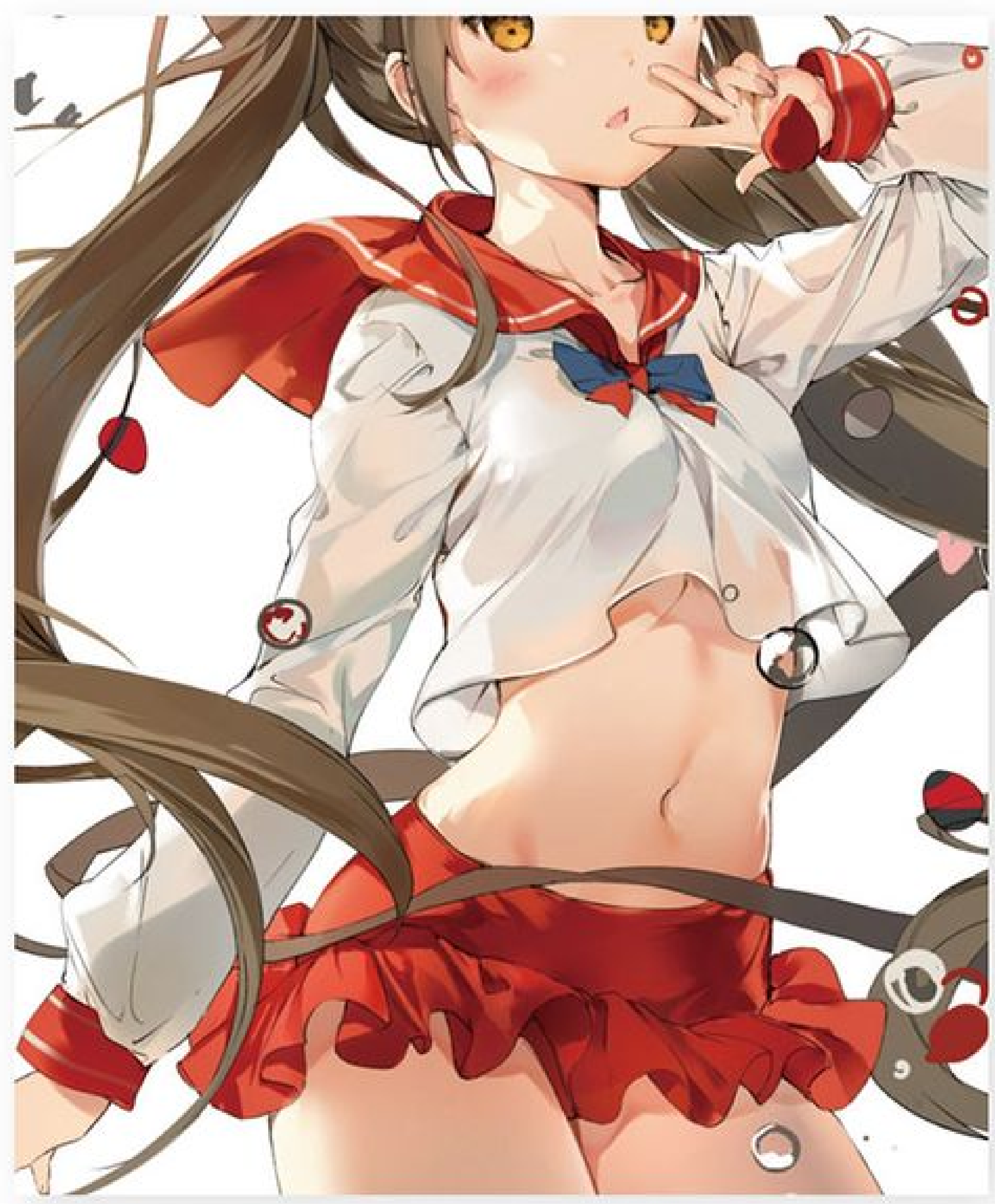
③「スポイト」ツールでシャツの濃い影色を取って右袖に描画しました



④カスタム「ぼかし2」ツールを選択

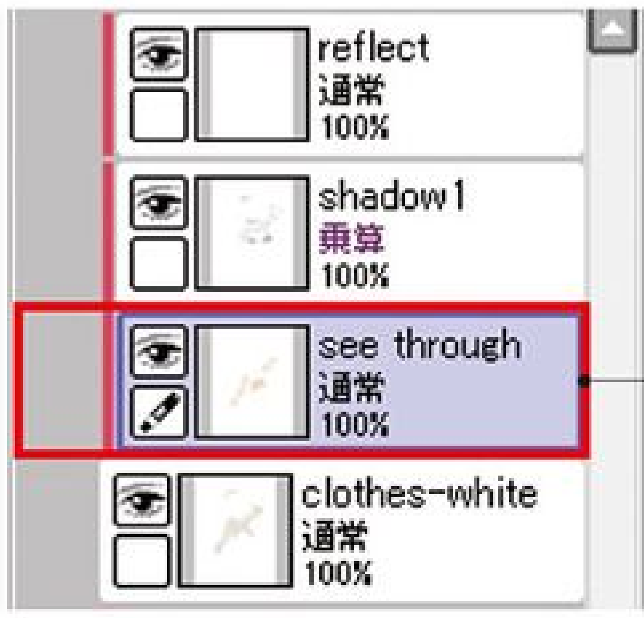


⑤ブラシサイズは、「20」程度を選択



⑥右袖のつけ根部分などは、少し描画を「消しゴム」ツールで削除してから、これまで影色を描画してきた方法と同様にして、シャツの右袖に影色を描画しました

07 シャツから透ける肌色とカバンの持ち手なども もう少し描き込みます。



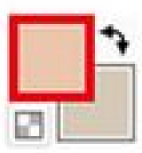
①「see through」レイヤーを選択しました



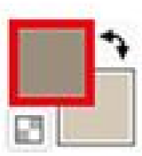
②「消しゴム」ツールを選択し、右袖とリボンの周りの肌色を少し削除しました



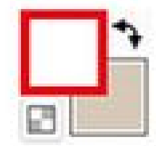
③「筆」ツールを選択し、ブラシサイズは「14〜40」程度で適宜変更しました



④「スポイト」ツールで肌の影色を取って右肩や袖、左肩にも描画しました



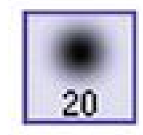
⑤「スポイト」ツールでカバンの色を取って、少し彩度を落とした色を選択し、シャツから透ける部分を描画しました



⑥描画色に白を選択し、左胸のラインがもう少しわかるように描画しました



⑦カスタム「ぼかし2」ツールを選択



⑧ブラシサイズは、「20」程度を選択して肌色を少しぼかしました

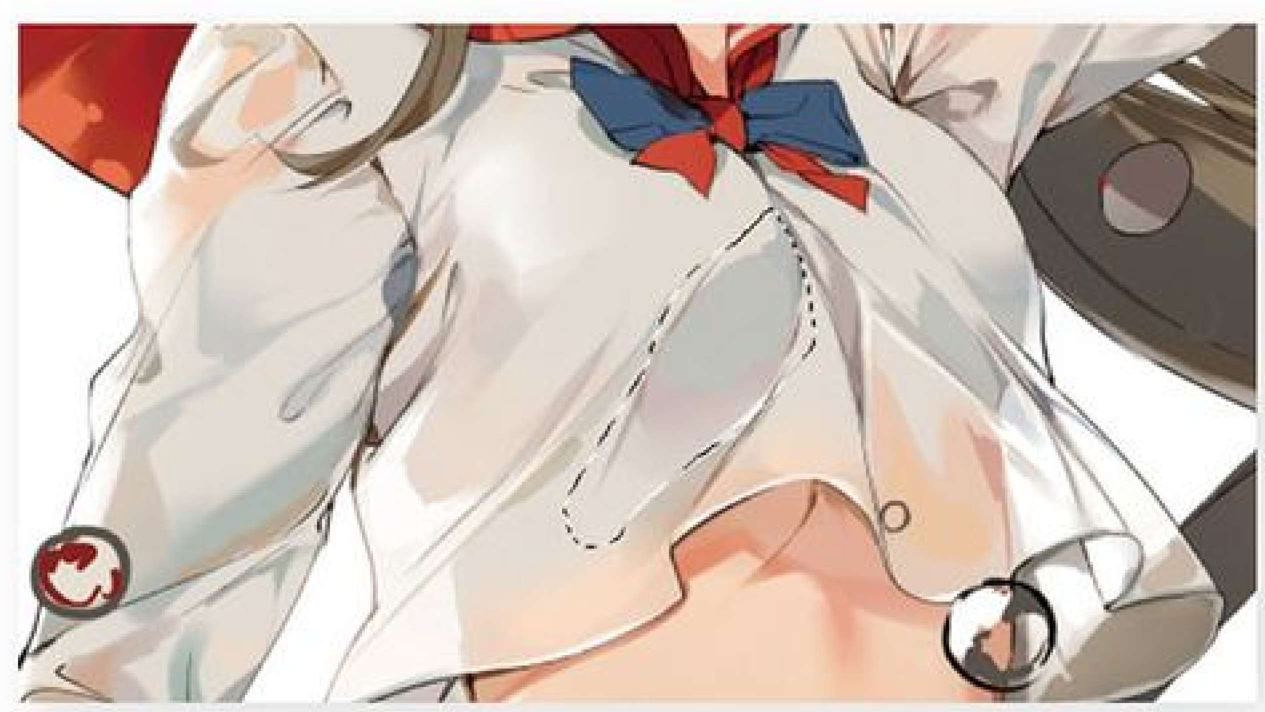


⑨シャツから透ける肌色とカバンの紐部分を描画しました。肌色はくっきりした部分とぼかした部分があると、より立体的な雰囲気を出すことができます

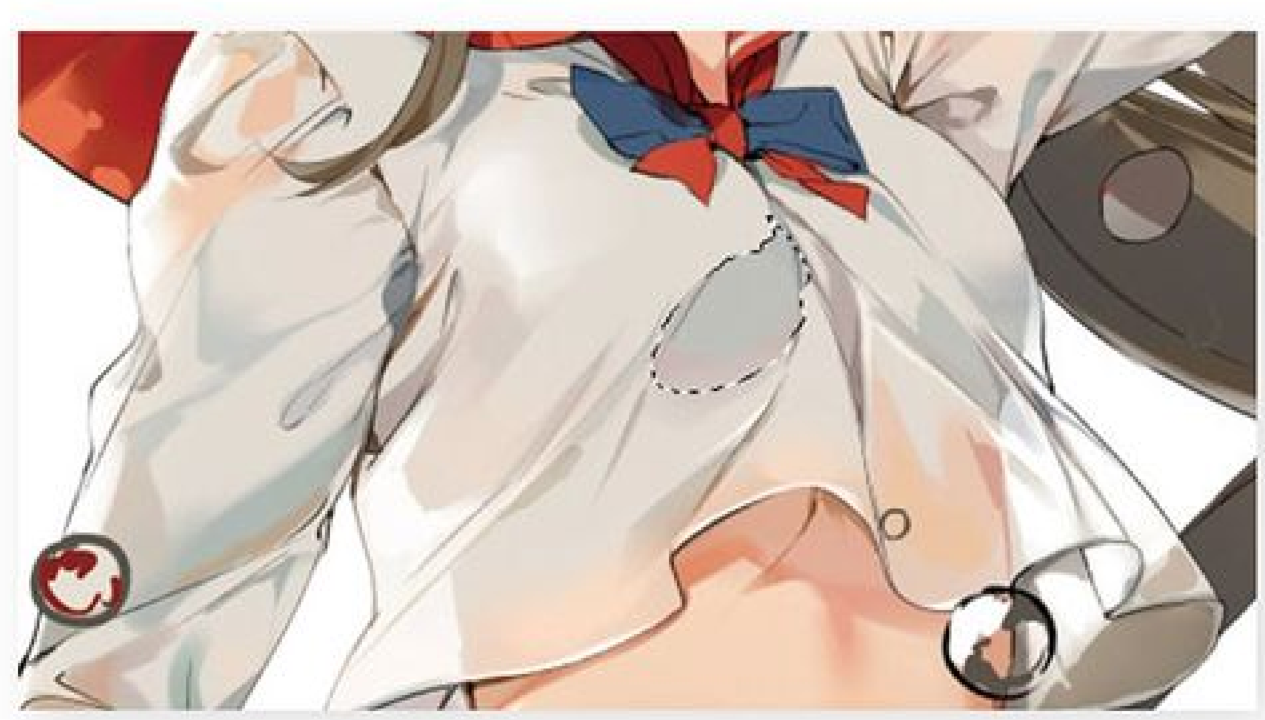
08 だいたい描画できたところで、シャツの影色を描画した「shadow1」レイヤーに戻り、胸の下に描画した影色の位置と形を調整します。



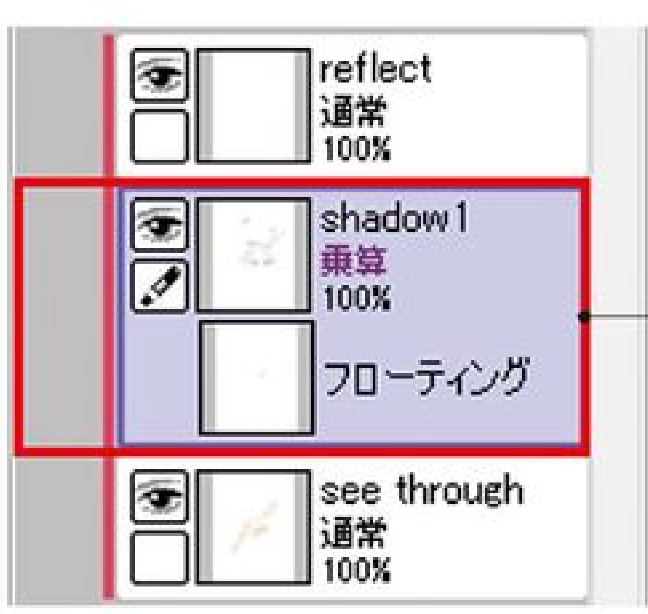
①「投げ縄」ツールを選択しました



②胸の下の大きな影色を囲んで選択しました



③選択範囲内をドラッグして少し上に移動しました

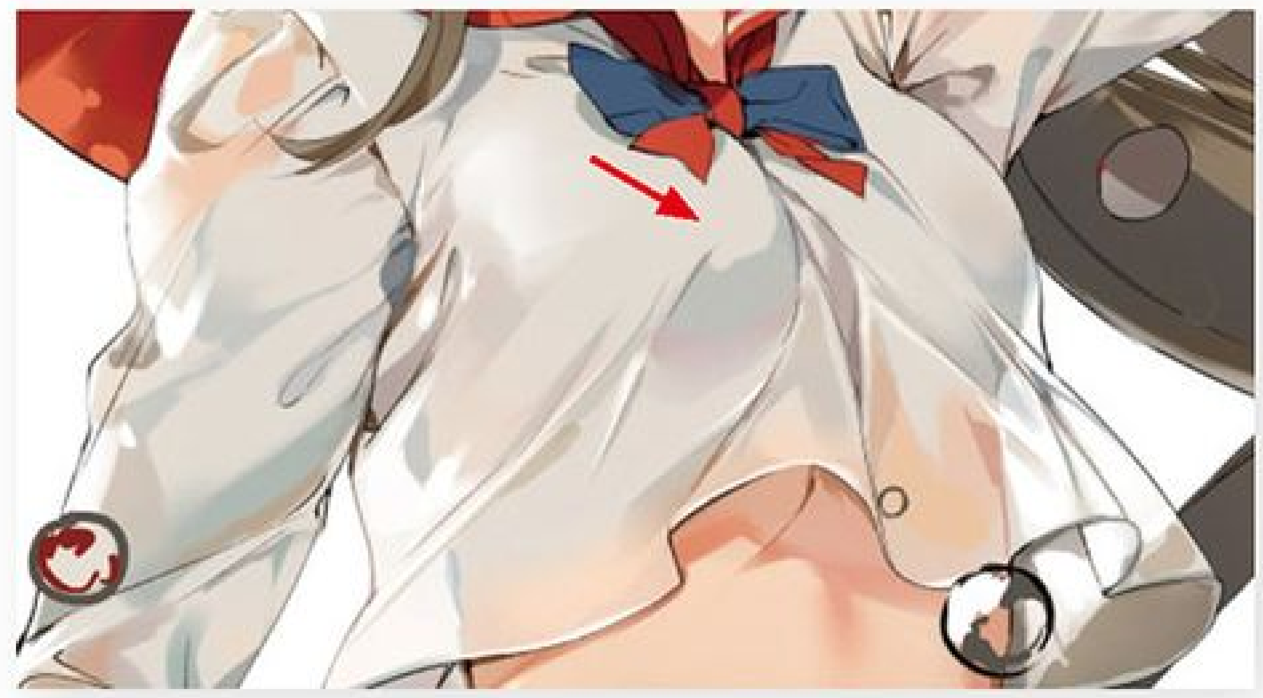


④選択範囲が表示されている間は、描画したレイヤーの下にフローティングレイヤーが表示されます。移動が終わったら「Ctrl+D」で選択範囲を解除します

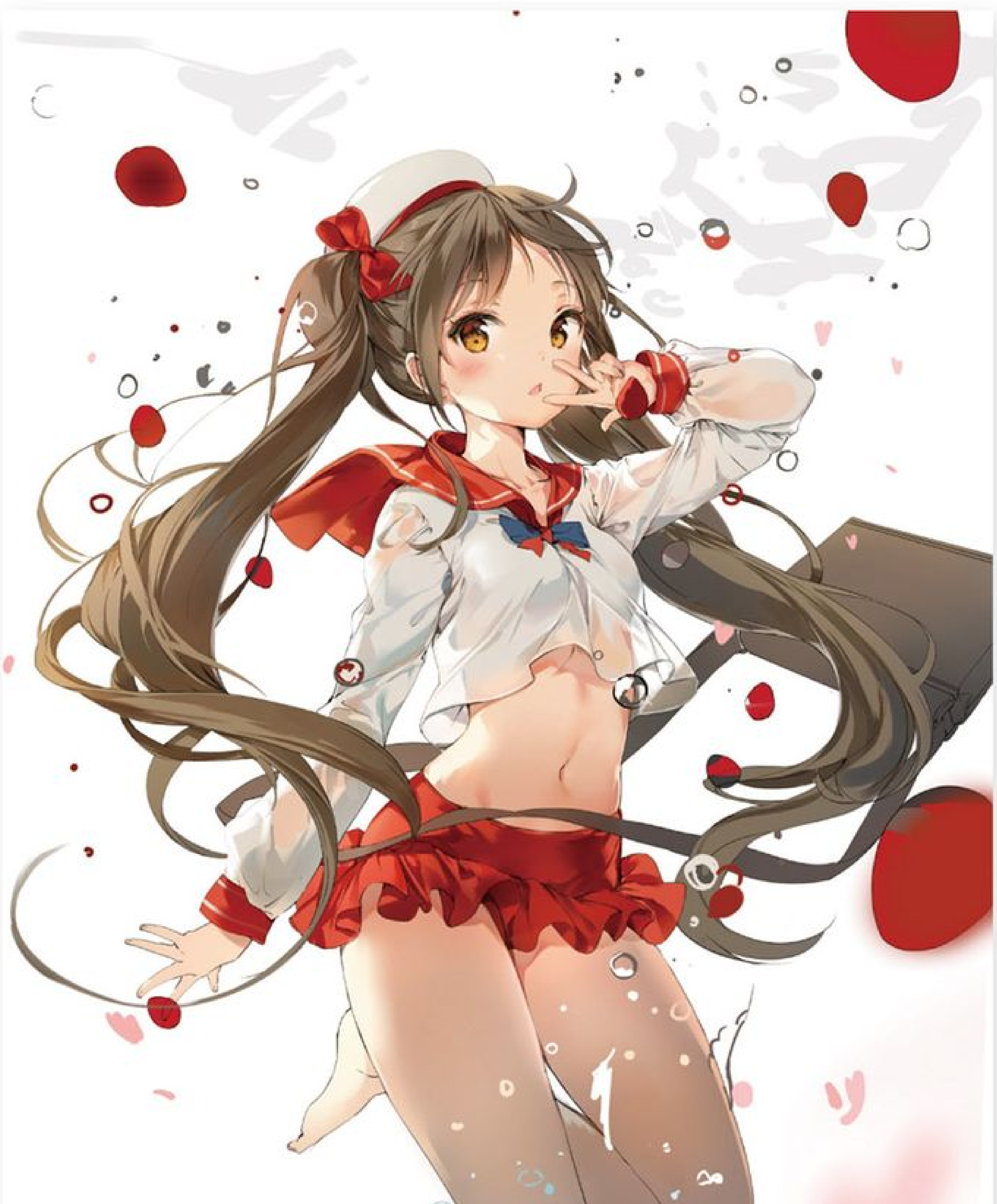
09 体の丸みに合わせて、「消しゴム」ツールで影の形を整えます。



①「消しゴム」ツールを選択しました


②体の丸みに合わせて胸の影の上部分を削除しました

10 これでだいたいの髪や服の影、透け感などが描画できました。その他、体の影色や髪の内側、ほほのハイライト、右側の髪の毛先を伸ばすなど、全体を見ながら描画を加えています。

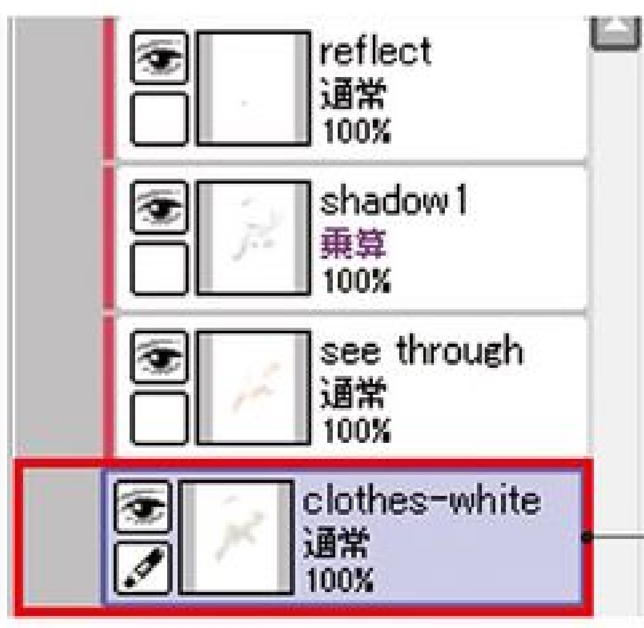


細かな修正と光の描写の調整

01 右肩の袖の形を修正します。線画レイヤーとシャツのマスキングレイヤーだけ修正します。



①「senga」レイヤーを選択し、「不透明度保護」のチェックをはずしました



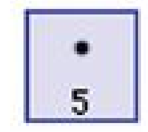
⑦「clothes-white」レイヤーを選択し、新しく描いた線画からはみ出る描画部分を削除しました



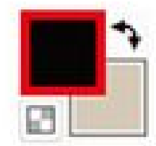
②「消しゴム」ツールを選択して、右肩の修正したい部分の線画を削除しました



③「鉛筆」ツールを選択



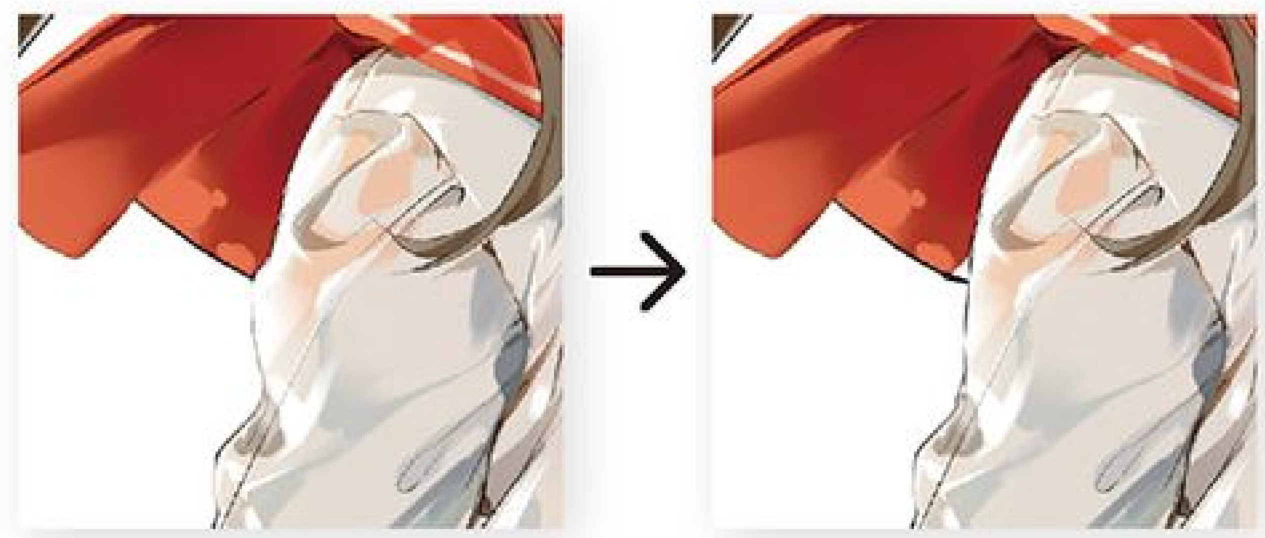
④ブラシサイズは、「5」程度を選択



⑤黒の描画色を選択し、線画を修正しました



⑥「消しゴム」ツールを選択



⑧袖の形を修正しました。セーラーカラーにも描画がされてない部分が出てしまったので、塗っておきます

02 線画にもう少し強弱を加えます。「shadow+」レイヤーに自分がいいと思えるまで描き込みます。



①「shadow+」レイヤーを選択しました



②カスタム「ペン」ツールを選択し、ブラシサイズは適宜変更しました



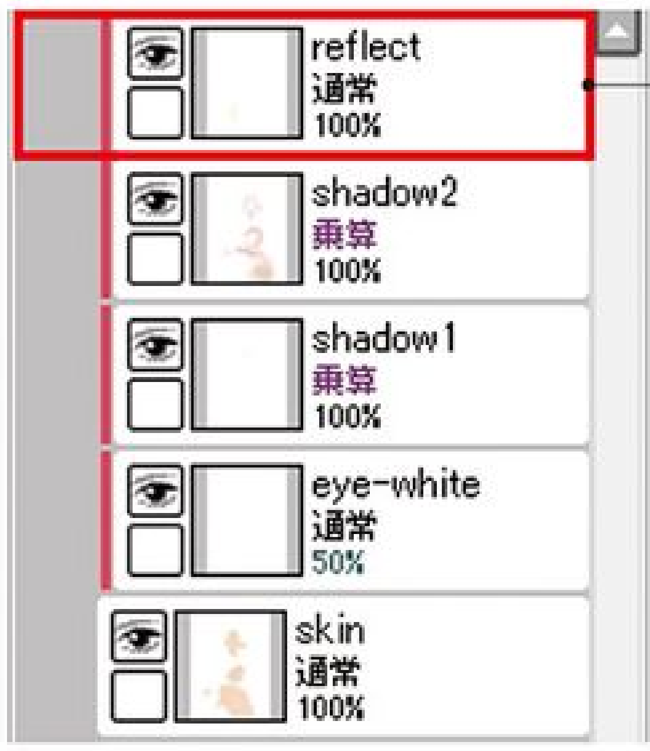
③主にスカート周りと足に描画しました。線画のレイヤーと「shadow+」レイヤーのみを表示にしたところです



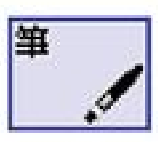
④全てを表示したところです

03

後ろから差す光の表現を強めます。「skin」レイヤーにクリッピングされた「reflect」レイヤーに、明るい黄色のハイライトを描画します。



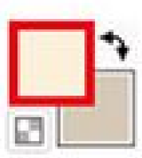
①「reflect」レイヤーを選択しました



②「筆」ツールを選択



③ブラシサイズは、「30」程度を選択



④「スポイト」ツールで、右足に入れたハイライトの描画色を選択しました





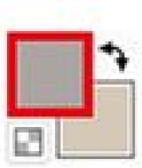
⑤右の手の平側にハイライトを描画しました。またスカートの両端にも同じ色でハイライトを加えます。この時「clothes-red」レイヤーにクリッピングされているレイヤーの一番上に新規で「reflect」レイヤーを作成してクリッピングし、そこに描画しました

04

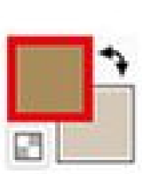
新規レイヤーを作成し、合成モードを「発光」に設定して「エアブラシ」ツールを使って髪や肩に描画し、さらに光を強調します。



②「エアブラシ」ツールを選択し、ブラシサイズは「120～250」の間で適宜変更しました



③グレーの描画色を選択し、右側の髪の毛にハイライトを描画しました



④茶系の描画色を選択し、ほほから首にかけてと、右肩、右の腰より少し上にハイライトを描画しました



①新規レイヤーを作成して名前を「hi-light2」とし、合成モードを「発光」にして、不透明度を「20%」にしました



⑤ハイライトを描画しました（上の図は一時的に、不透明度は「20%」のまま、合成モードを「通常」にしたものです）



⑥全てを表示したところです

05 後ろから差す光は、右肩の先まで当たっているので、胸にも一段暗めですが描画し、光が当たる様子を表現します。



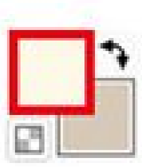
①「lig」レイヤーを選択しました



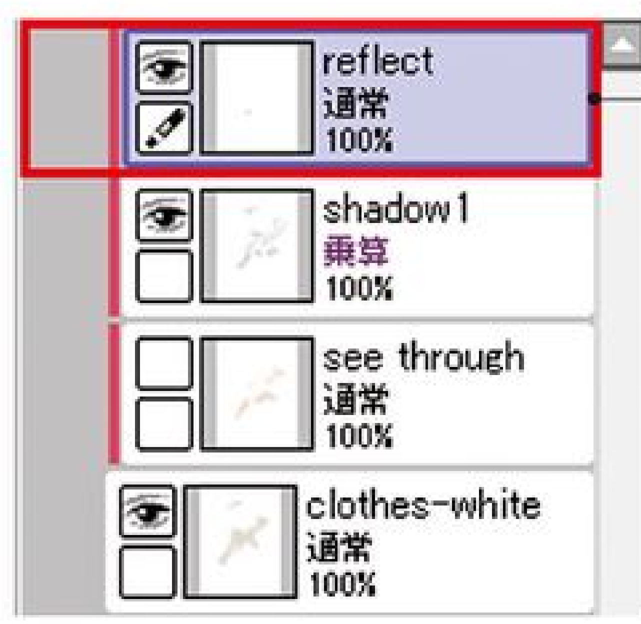
②「筆」ツールを選択



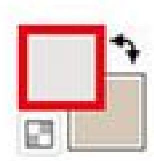
③ブラシサイズは、「30」程度を選択



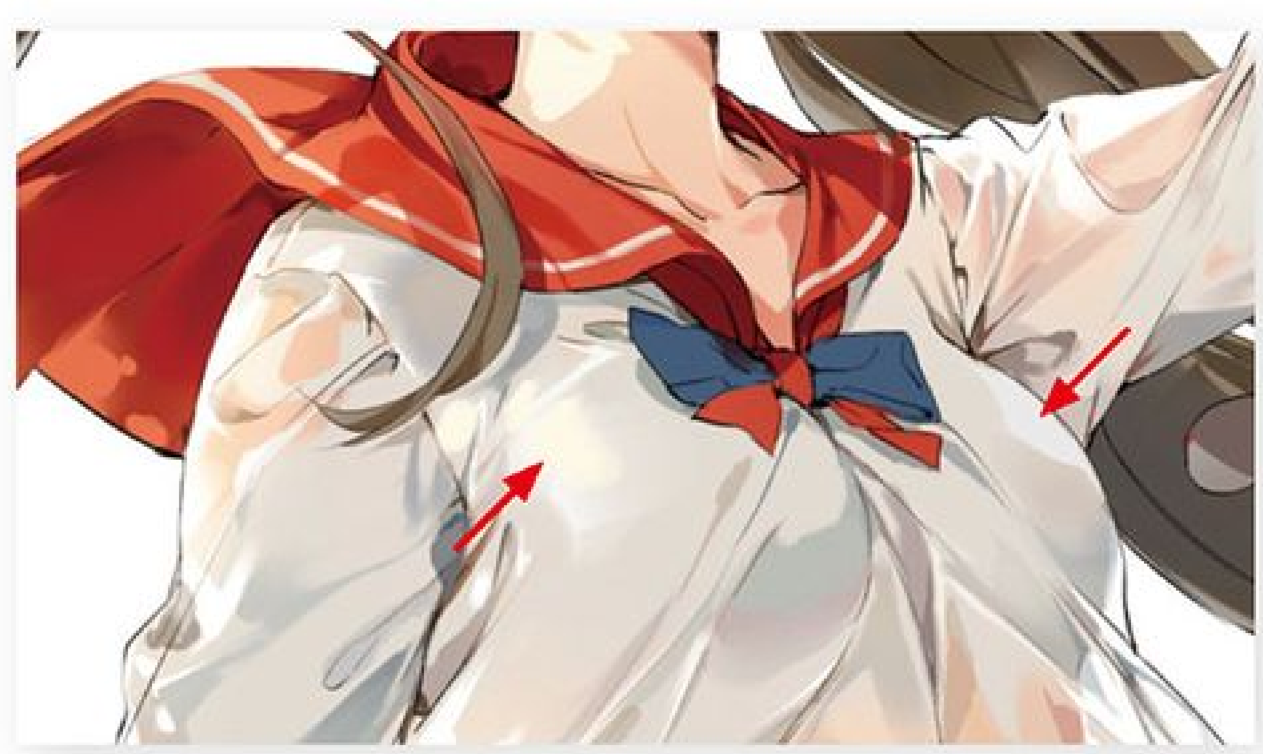
④「スポイト」ツールで、首に入れたハイライトの描画色を選択し、右胸に光が当たる様子を描画しました



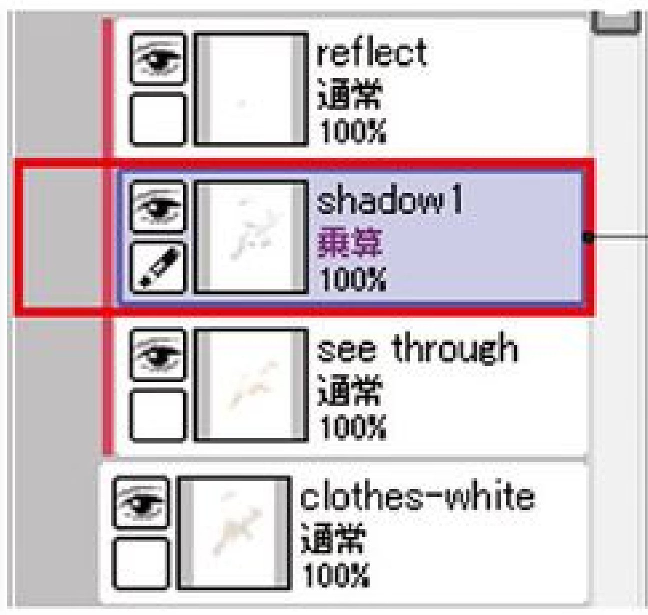
⑤「clothes-white」レイヤーの上にある「reflect」レイヤーを選択しました



⑥ブラシサイズは「8～20」の間で適宜変更し、「スポイト」ツールでシャツの地色より少し明るいグレーを選択して、左胸にも暗めの光が当たる様子を描画しました



06 帽子にも影を加え、リボンやセーラーカラーにも後ろから差す光をハイライトとして加えます。



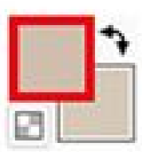
①「clothes-white」レイヤーの上にある「shadow1」レイヤーを選択しました



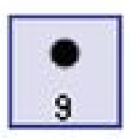
②「筆」ツールを選択



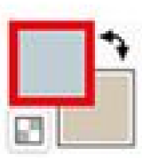
③ブラシサイズは、「30」程度を選択



④「スポイト」ツールで、髪の毛の明るめの描画色を取り、帽子の影色を描画しました



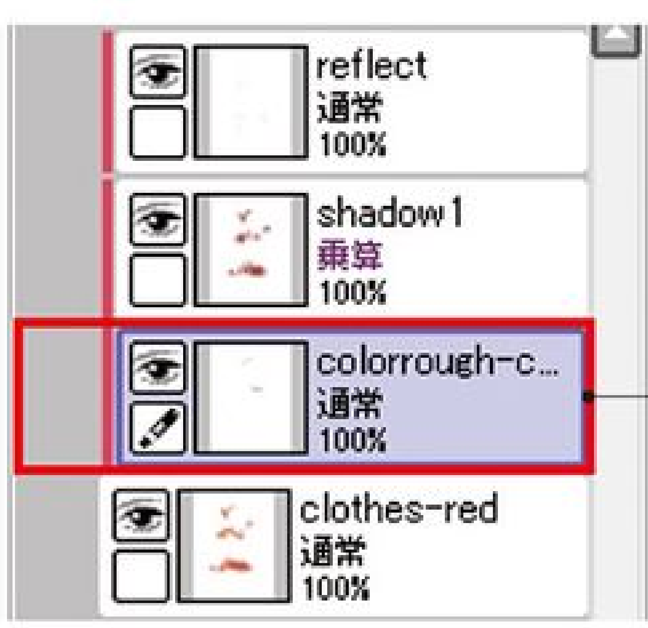
⑤ブラシサイズは、「9」程度を選択



⑥「スポイト」ツールで、シャツの影色から明るい水色を取り、帽子の影色を描画しました



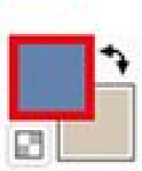
⑦カスタム「ぼかし2」ツールでそれぞれ少しぼかしました。ブラシサイズは適宜変更しました



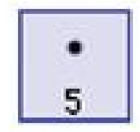
⑧「clothes-red」レイヤーの上にある「colorrough-copy」レイヤーを選択しました



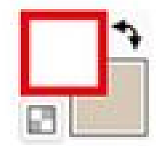
⑨ブラシサイズは、「16」程度を選択



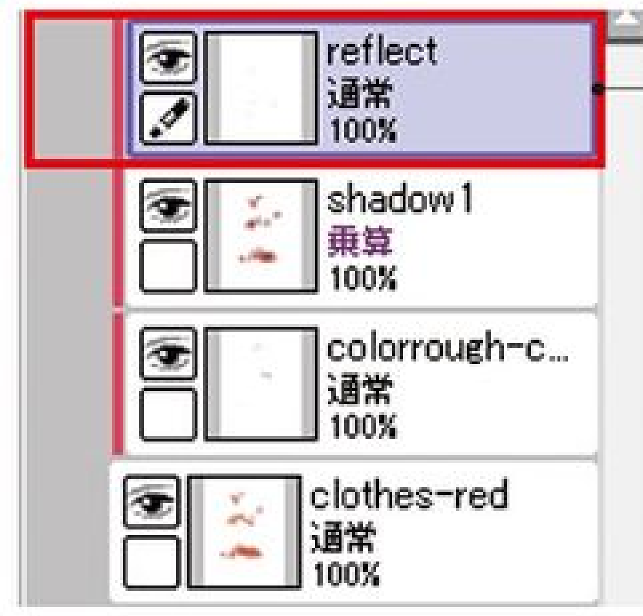
⑩濃いめのブルーの描画色を選択し、帽子のかぶり口下半分を描画しました



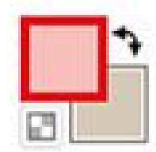
⑪ブラシサイズは、「5」程度を選択



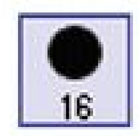
⑫白色の描画色を選択し、セーラーカラーに細いラインをもう一本描画しました



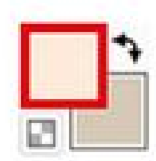
⑬「clothes-red」レイヤーの上にある「reflect」レイヤーを選択しました



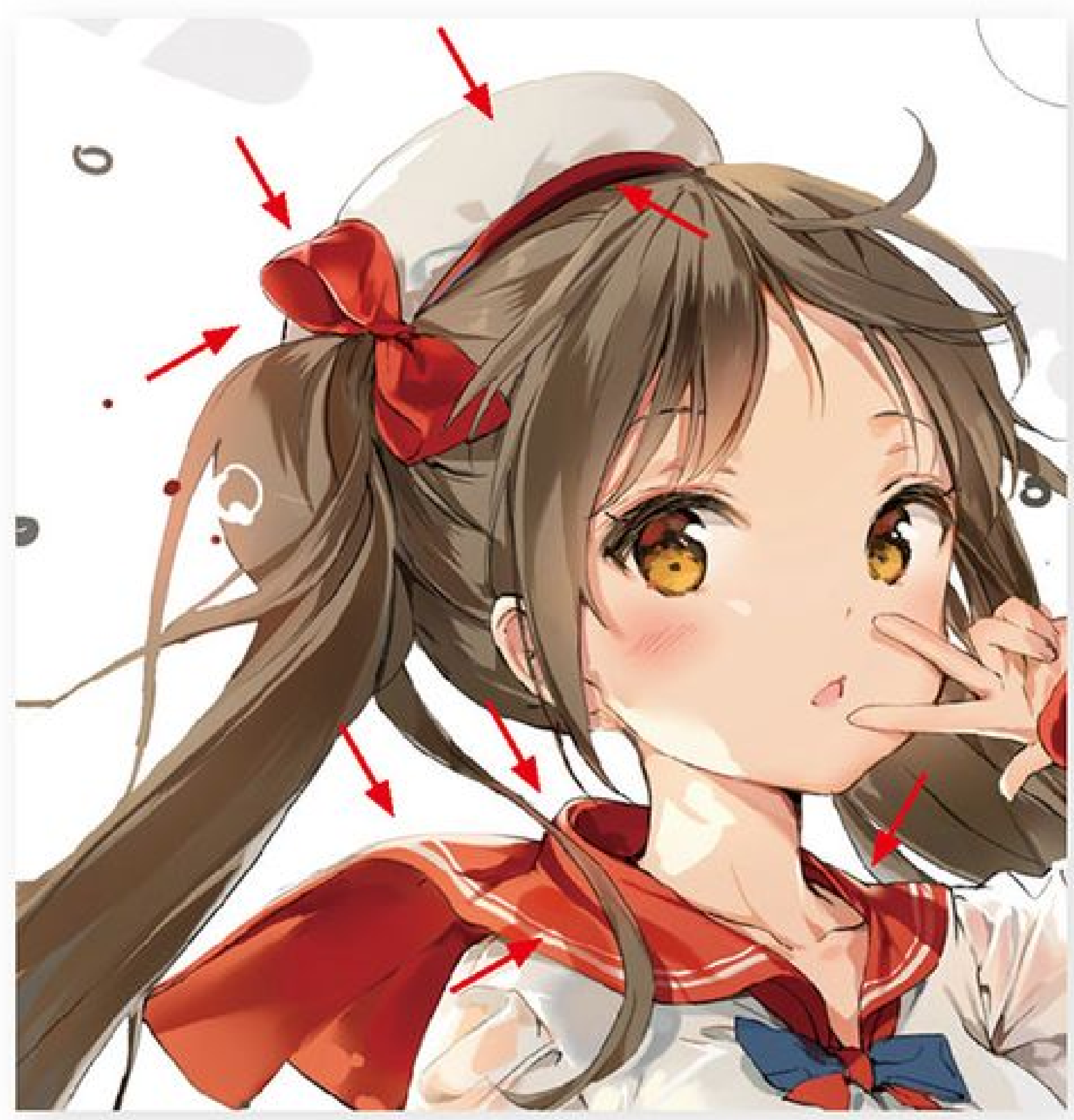
⑭濃いピンクの描画色を選択し、リボンのふちにハイライトを描画しました。ブラシサイズは「5～7」の間で適宜変更しました



⑮ブラシサイズは、「16」程度を選択



⑯薄いピンクの描画色を選択し、セーラーカラーのふちにハイライトを描画しました



⑰帽子の影色、リボンとセーラーカラーのハイライトなどを描画しました

07 瞳周りにももう少し描き込みを加えて、立体的にしていきます。



①「eye」レイヤーを選択しました

②「筆」ツールを選択

③ブラシサイズは、「10」程度を選択

④ベースカラーより一段明るい黄色で、瞳の中に描画しました

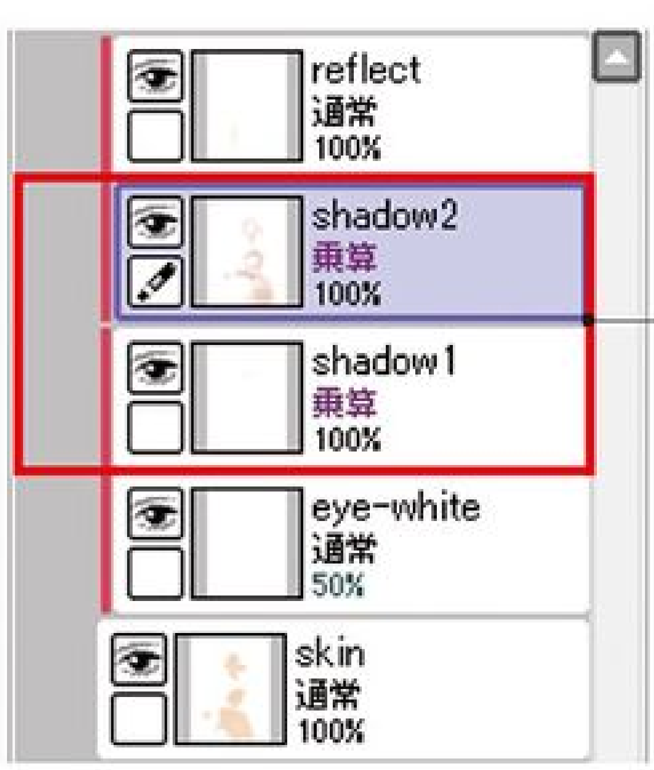
⑤差し色の赤色よりも彩度の低い描画色を選択し、瞳の中を描画しました

⑥もう1色彩度の低い赤色の描画色を選択し、瞳の中を描画しました



⑦「lig」レイヤーを選択し、「不透明度保護」にチェックを入れました

⑧明るい黄色の描画色を選択し、両目尻の下に入れたハイライトを描画し、ピンクから黄色へ変えました。終わったら、レイヤーの「不透明度保護」のチェックをはずしておきます



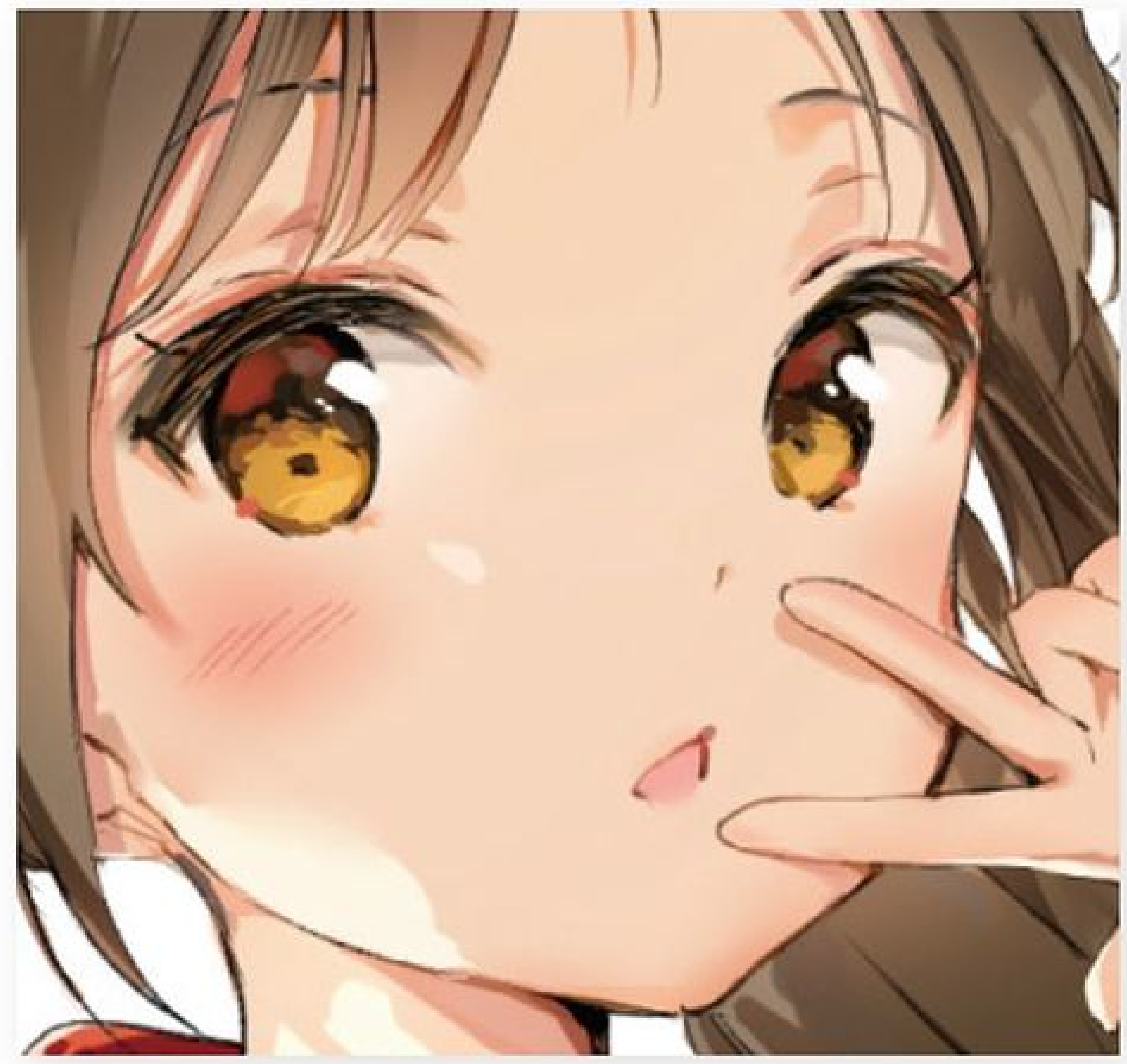
⑨「skin」レイヤーの上にある「shadow2」レイヤーには、まぶたの上の影を、「shadow1」レイヤーには、鼻の上の影を描画します

⑩「スポイト」ツールですでに描画してある目の周りの濃い色の描画色を選択し、まぶたの上の影を整えました

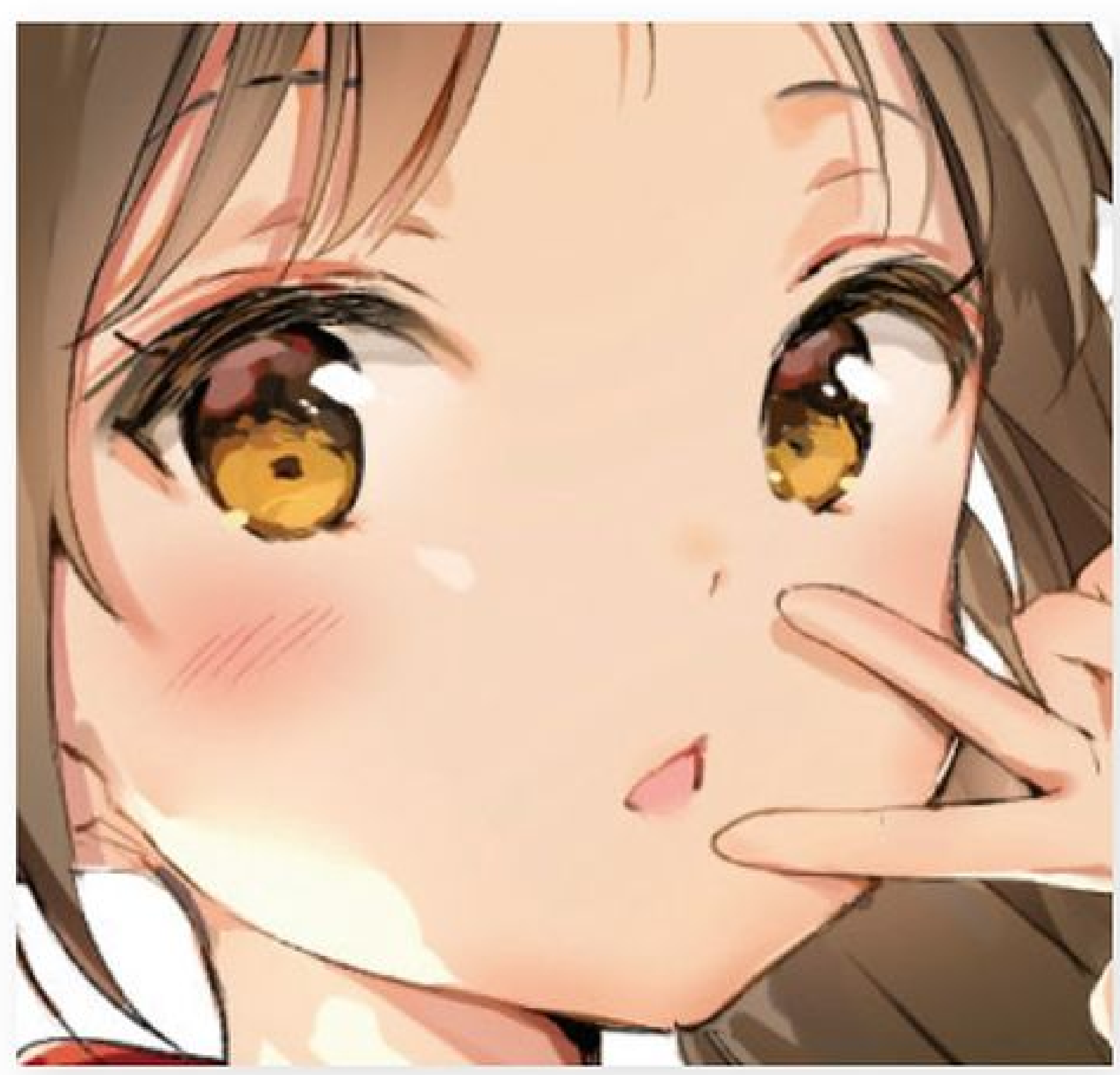
⑪「エアブラシ」ツールを選択

⑫ブラシサイズは、「20」程度を選択

⑬「スポイト」ツールですでに描画してある目の周りの薄い色の描画色を選択し、鼻の上に色を置くように影色を描画しました



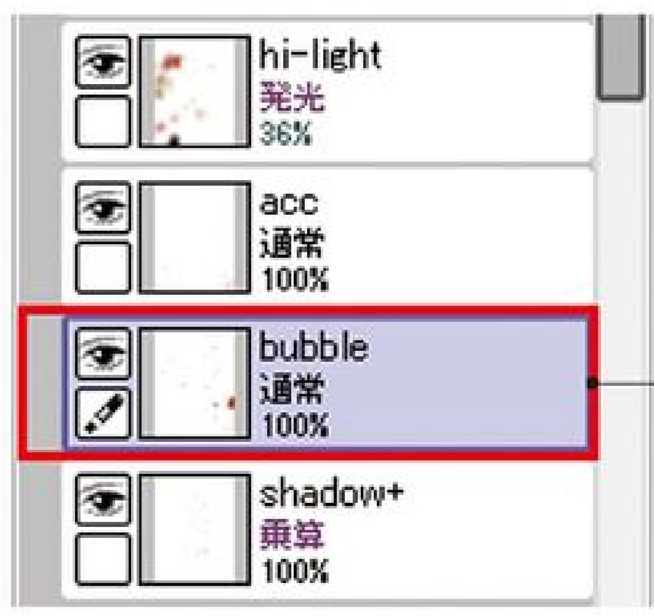
↓



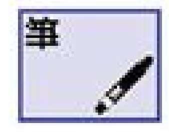
⑭彩度の低い描画色を瞳に加えることで、より透明感が加わり水の中の雰囲気が出たと思います

イラスト全体を見て調整

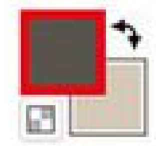
01 ここからは、全体を見ながら、修正をしていきます。ぱっと見てもう少し顔の周りにも泡があってもいいように感じたので、追加しました。あとで描き直すので、この時点では綺麗に描く必要はありません。



①「bubble」レイヤーを選択しました



②「筆」ツールを選択し、ブラシサイズは「5～7」の間で適宜変更しました

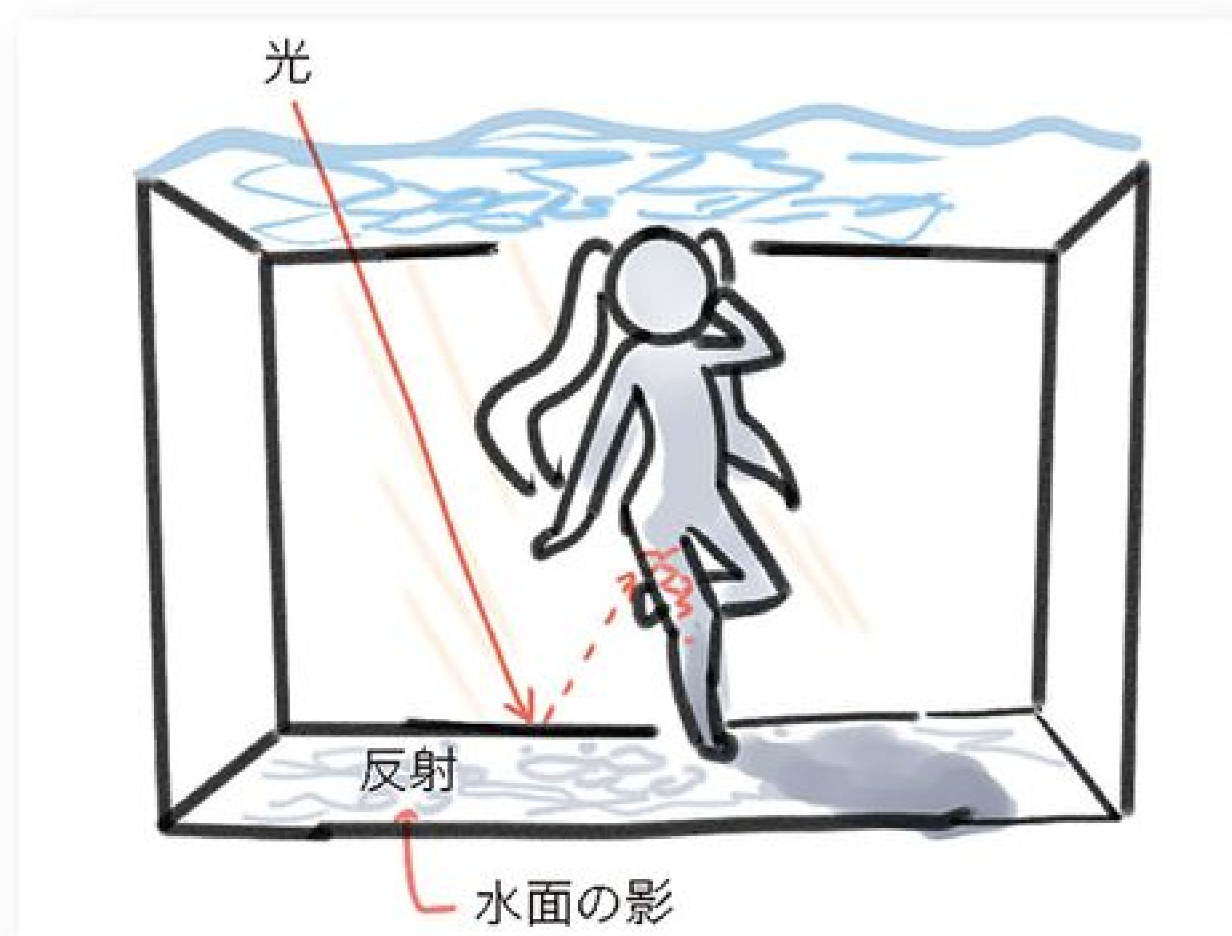


③濃いグレーの描画色を選択しました



④足りないと思った場所に泡を描画しました

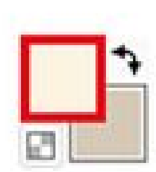
02 足に映る水の反射光を描き込みます。図のような場面を想像していたので、足に水の反射光を描画したいと思ったからです。



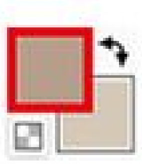
①図のような場面を想像して、足に反射光を描画することにしました



②「lig」レイヤーを選択しました



③先ほどと同じ「筆」ツールで、右ももの上あたりに「スポイト」ツールでハイライトの描画色を取り、反射光を描画しました



④膝のほうに「スポイト」ツールで濃い肌の影色を取り、反射光を描画しました



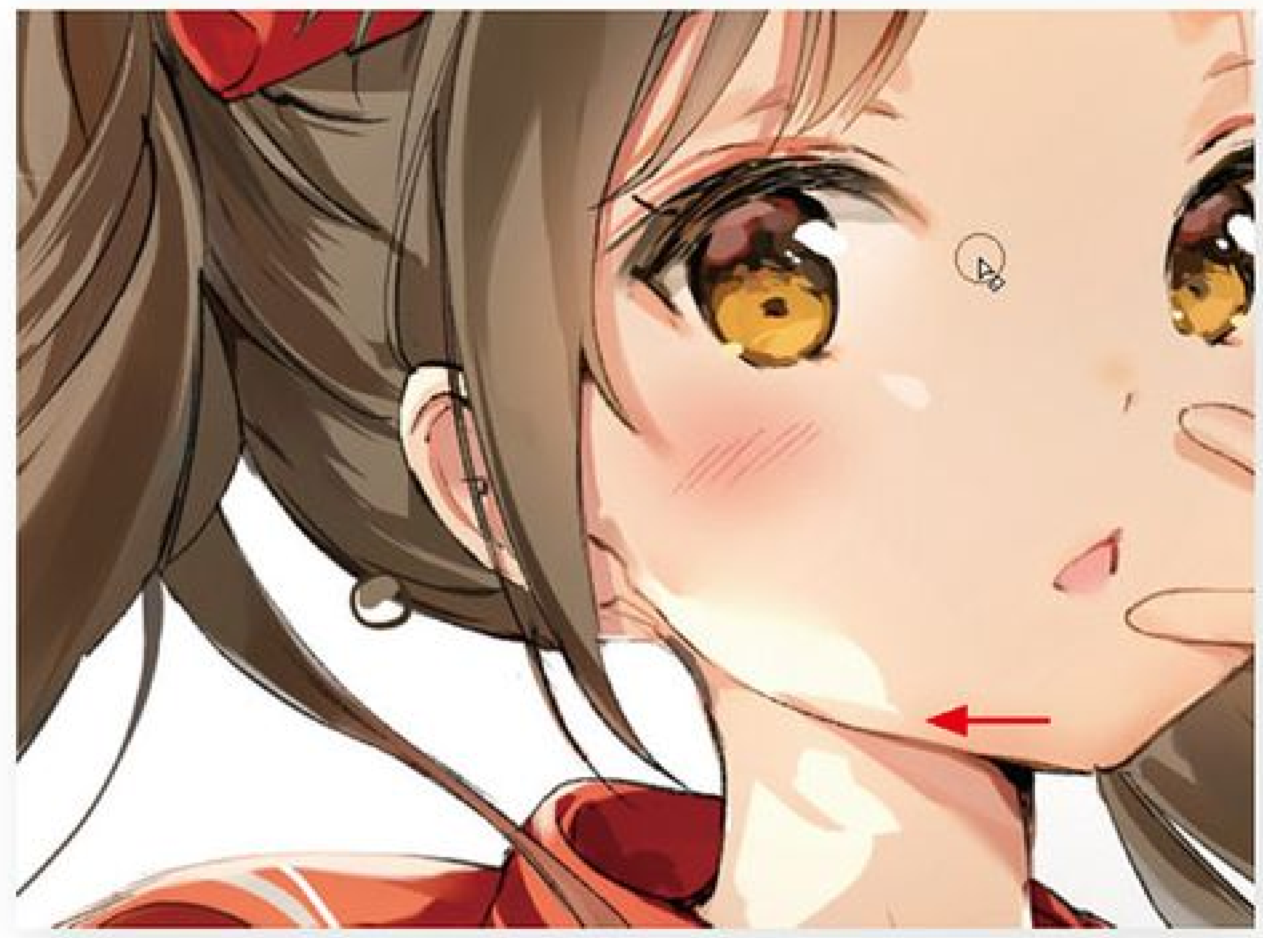
⑤水の反射光を描画しました。この時、別途「lig2」レイヤーを作成しても良いでしょう

03

ほほの下に入れたハイライトの形も少し変更します。



①「消しゴム」ツールを選択しました



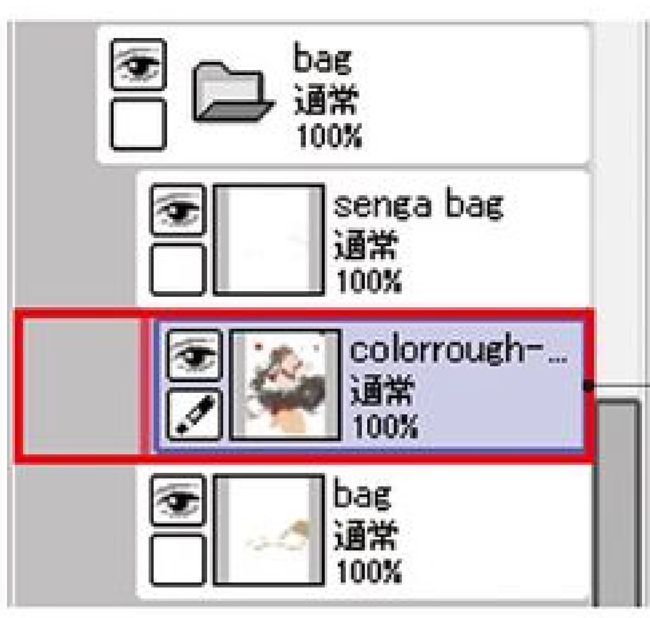
②ほほの下のハイライトをあごの線に沿って少し削除しました

04

髪の毛を茶系にしたので、カバンの色はちょっと変えたほうがキャンバス全体的に良いかなと考えました。「色相・彩度」フィルタを使って変更します。



②「フィルタ」メニュー→「色相・彩度」を選択してパネルが表示されたら、数値を調整して色相と彩度を変えました



①「bag」レイヤーセットの中の「colorrough-copy」レイヤーを選択しました



→



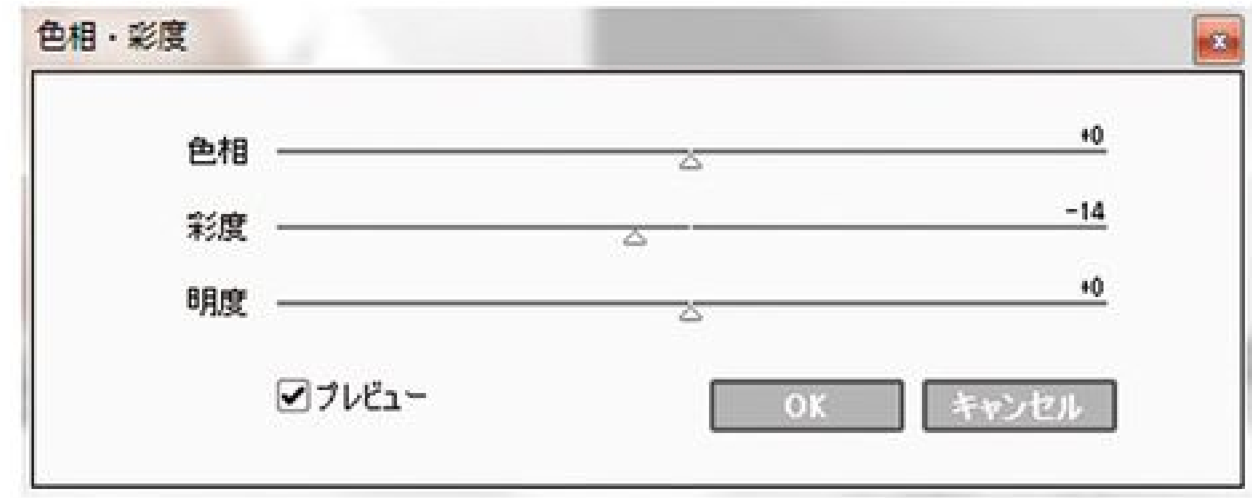
③色相と彩度をそれぞれ変更して、青みがかったグレーにしました

05

セーラー服の色を調整します。キャンバス全体から見て赤色が強めで、ちらつきも感じたので「clothes-red」レイヤーの彩度を落とします。



①「clothes-red」レイヤーを選択しました



②「フィルタ」メニュー→「色相・彩度」を選択してパネルが表示されたら、数値を調整して彩度を変えました



→



③彩度を落として、落ち着いた赤色に調整しました

06

赤い部分の彩度を落としたかわりに、後ろから差す光をもう少し強めにしたいと思います。



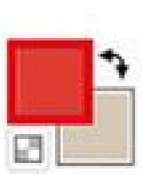
①「hi-light2」レイヤーを選択しました



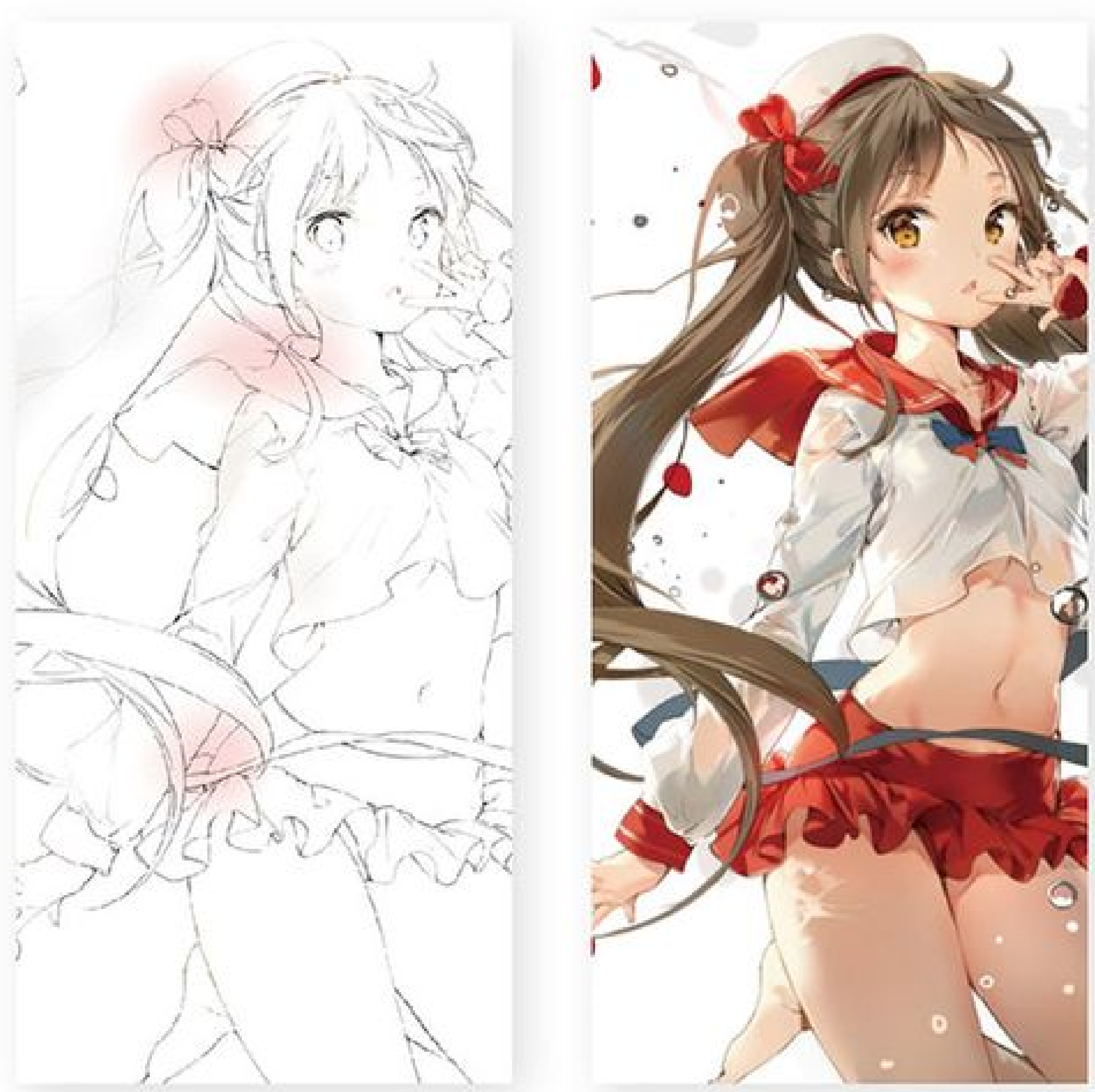
②「エアブラシ」ツールを選択



③ブラシサイズは、「250」程度を選択



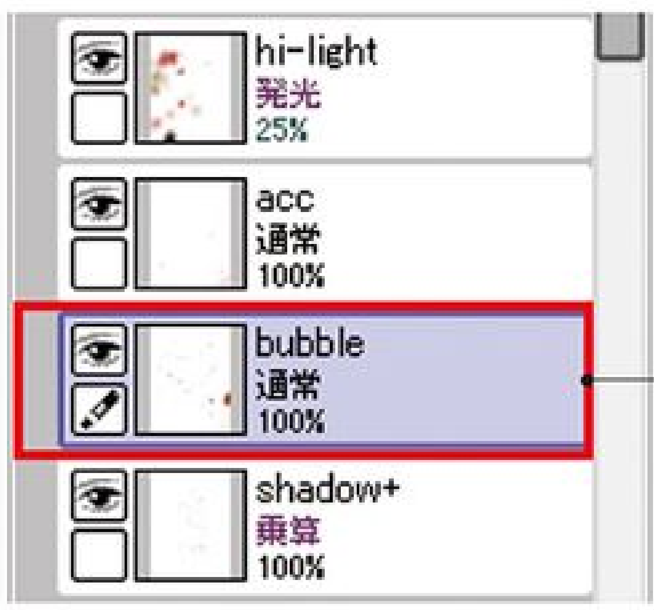
④「スポイト」ツールで、リボンから赤色の描画色を選択しました



⑤リボンやセーラーカラー、腰のあたりに描画しました（左の図は一時的に、不透明度は「20%」のまま、合成モードを「通常」にしたものです）

泡の表現

01 「bubble」レイヤーに描き込んでいた泡をきちんとした形に描画します。足りないなと感じたところにはどんどん泡を足していきます。



①「bubble」レイヤーを選択しました

②「筆」ツールを選択し、ブラシサイズは「9～12」の間で適宜変更しました

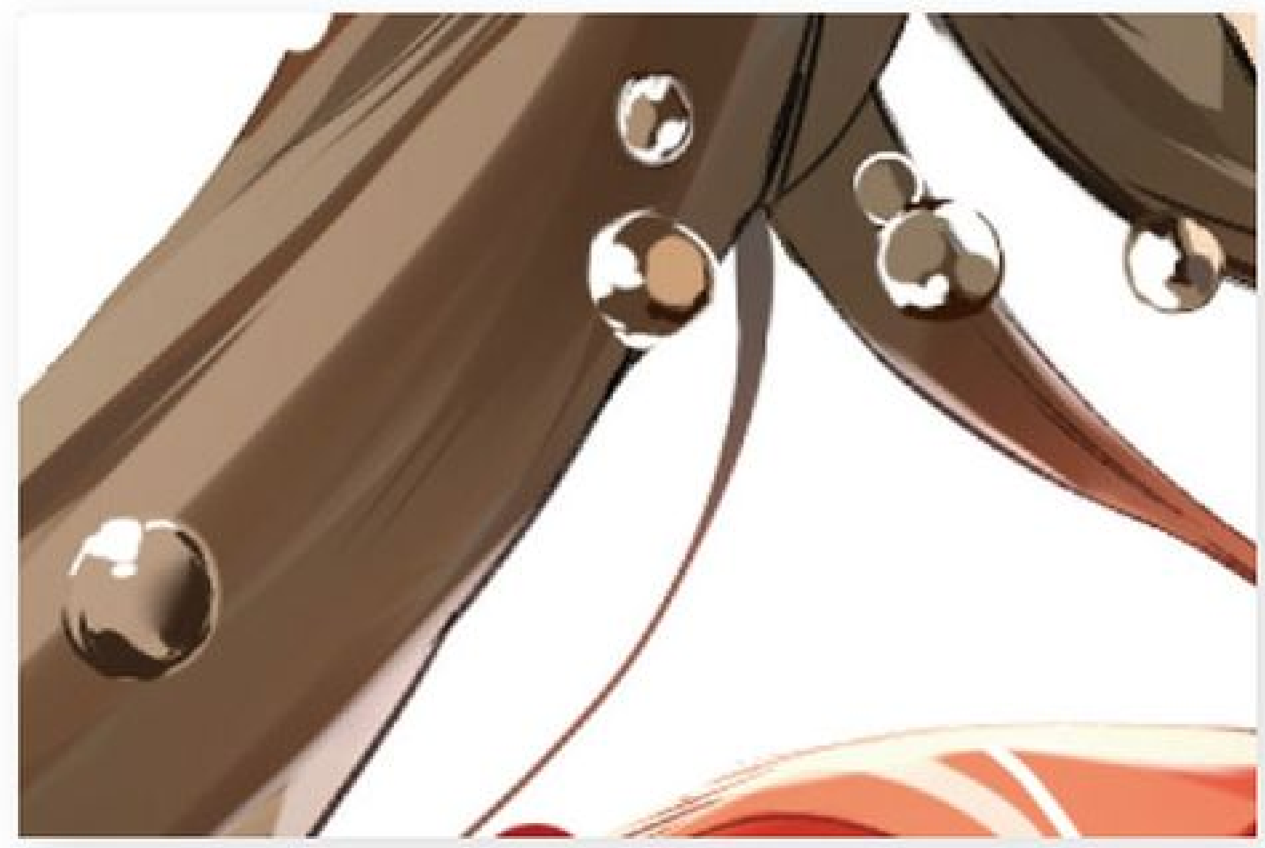
③泡を描きたい場所の下にある描画色より少し明るめの色を選択し、ベースカラーを描画しました

④「スポイト」ツールで、泡を描きたい場所の下にある描画色を取り、影色を描画しました

⑤カスタム「ペン」ツールを選択し、ブラシサイズは「3～7」の間で適宜変更しました

⑥ベースカラー系統の濃い描画色を選択し、泡の膜を描画しました

⑦白色の描画色を選択し、ハイライトを描画しました



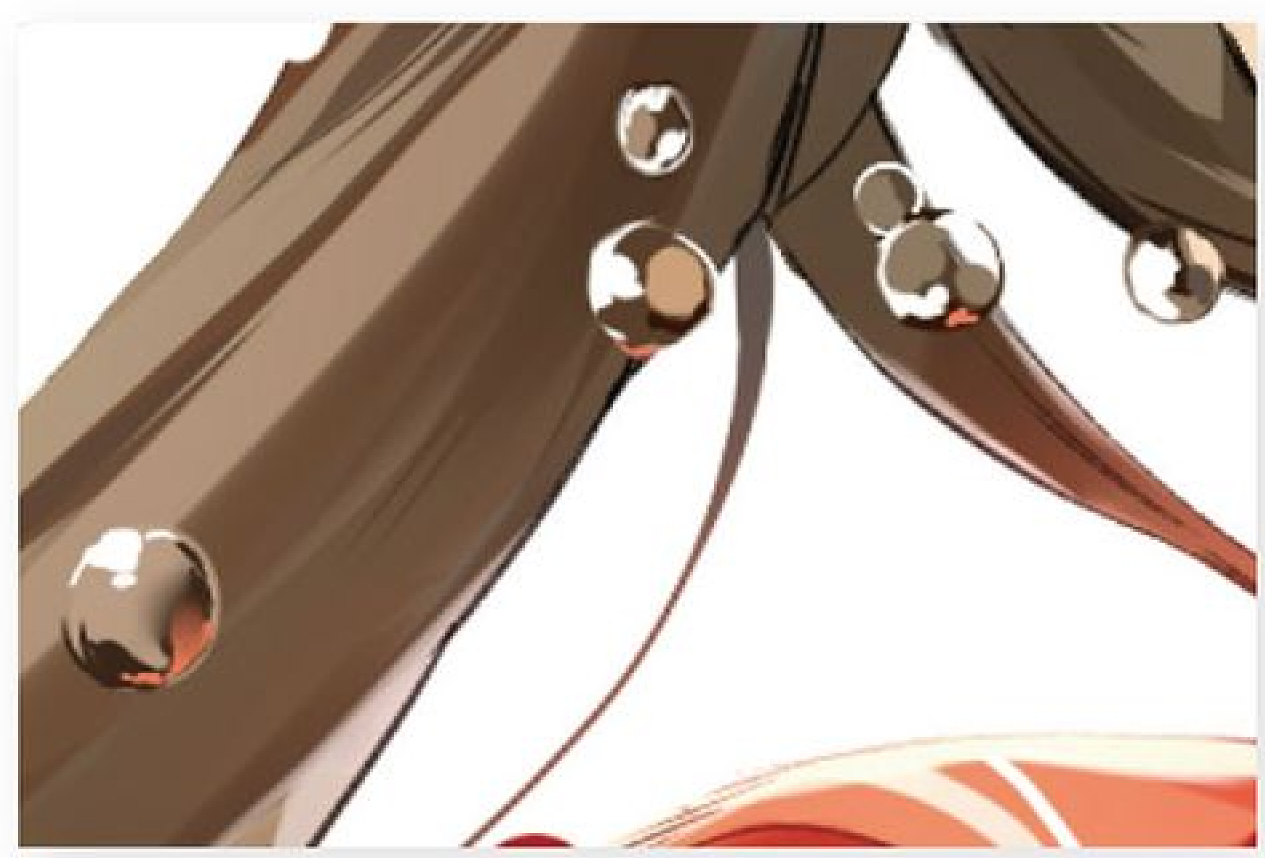
⑧泡を追加し、描画しました。影色に泡の下の描画色を選択すると、泡から後ろが透けているように見えます

02 泡の下にあるセーラーカラーから光が反射してくると考えて、泡にも赤色の反射光を描き込みます。

①カスタム「ペン」ツールを選択し、ブラシサイズは「3～5」の間で適宜変更しました

②「スポイト」ツールで、セーラーカラーの描画色を取り、描画しました

③カスタム「ぼかし2」ツールを選択し、ブラシサイズは「5」程度でぼかしました



④泡の下のほうに赤系の反射光を描き入れました。大きな泡の場合は、カスタム「ぼかし2」ツールで他の色との境をぼかしました

TECHNIQUES

滴の描き方について

滴の描き方を説明します。今回のイラストでは、同じ方法でキャラクターの周りに発生した泡も描いています。ポイントは透明感を強調することと、合成レイヤーの「発光」をうまく利用することです。
透明感を強調するためには、コントラストを上げます。コントラストが低いと、透明感が出ず、なんとなく汚れた感じに見えてしまう可能性があります。合成レイヤーの「発光」は、水の膜や床に当たる光（または反射光）をもっと強く表現したい場合に、「エアブラシ」ツールで描画したレイヤーに設定します。
滴は周りの光と環境によって、様々な模様と色になります。この面白い変化を、写真や実際の日常の中などでよく観察して、透明感を上手に取り込んで描くことが大事です。



私も写真を自分で撮りながら、水の透明感を勉強しています



色々な形の滴を描いてみましょう

①ベースとなる円を描きます



②明暗をつけるため、影色を円の周りに描きます



③滴の膜を表現するために、濃い色でアウトラインを描きます



④ハイライトを入れ、滴の中心に透ける光を描画します。影も描き入れましょう



⑤一番上に新規レイヤーを作成し、合成モードを「発光」にして不透明度を下げます。このレイヤーで溢れる光の強さを表現します。影にも光が当たるはずなので、忘れずに描画します



※合成モードを「通常」に戻したところです

03 泡のハイライトと反射光を強調するために、影色をもっと描き込みます。また、光を強調するための「発光」を設定したレイヤーも作成します。

①「筆」ツールを選択し、ブラシサイズは「10」程度を選択しました

②「スポイト」ツールで、泡を描きたい場所の下にある描画色を取り、影色を描画しました



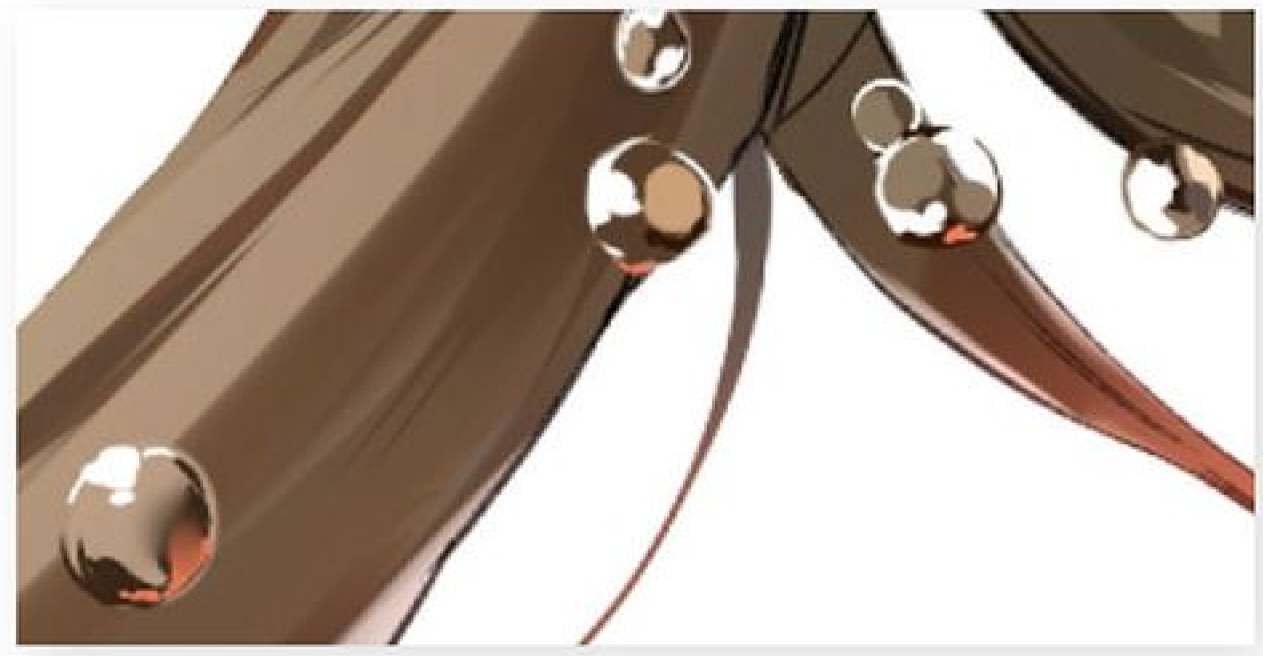
③新規レイヤーを作成して名前を「hi-light3」とし、合成モードを「発光」にして、不透明度を「17%」にしました

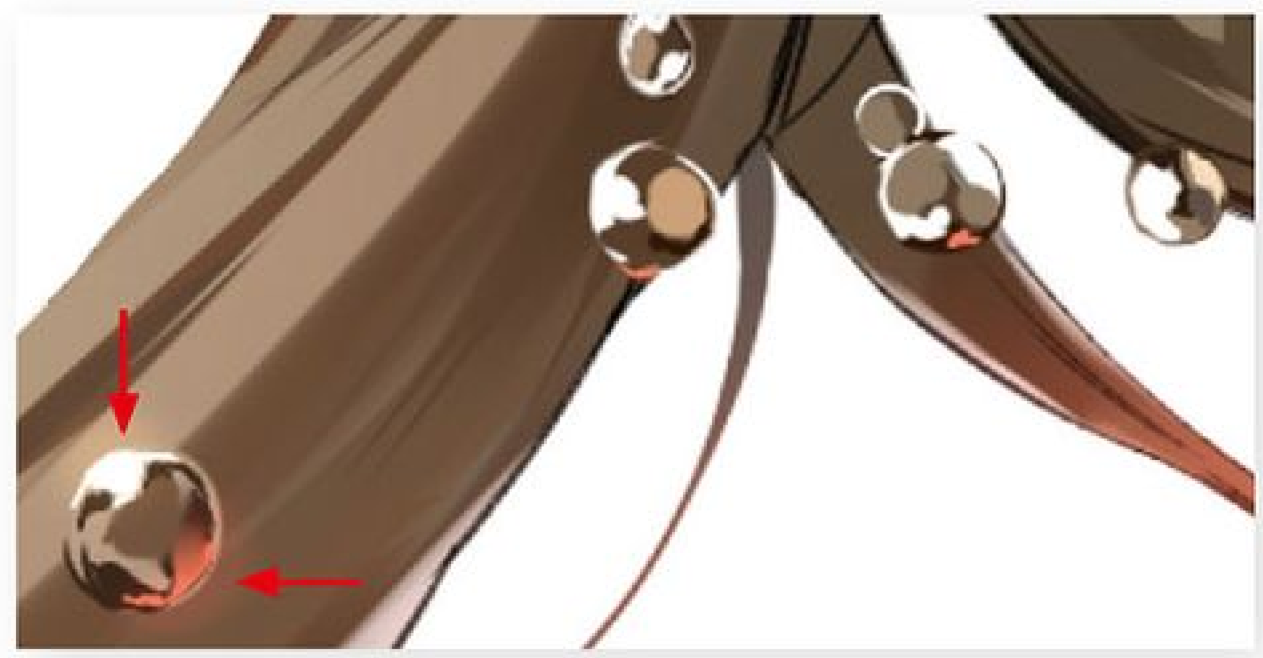
④「エアブラシ」ツールを選択

⑤ブラシサイズは、「20」程度を選択

⑥黄色系の描画色を選択し、泡の上側に描画しました

⑦赤色系の描画色を選択し、泡の下側に描画しました



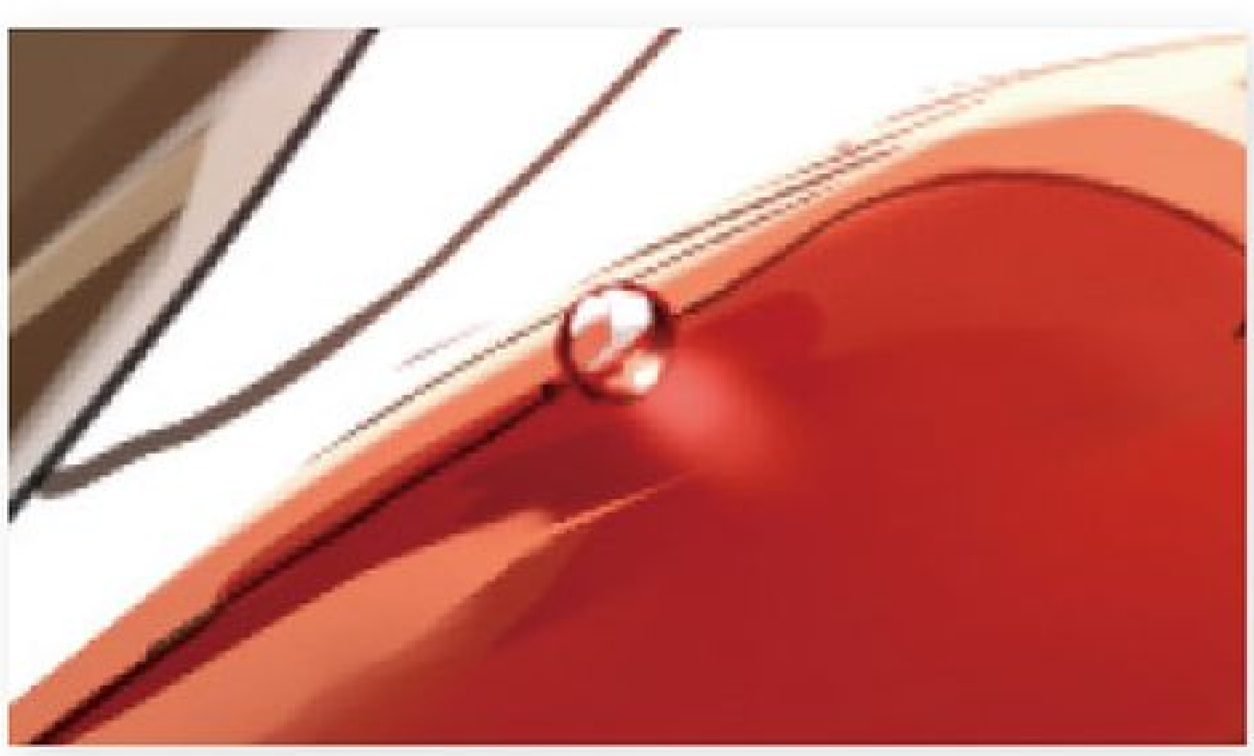


⑧泡の中央に影色を描画し、上側と下側それぞれに「エアブラシ」ツールで反射光を加えました

04 泡を通って、下のものに透けている光も表現すると面白いです。

①薄いピンクの描画色を取り、光を描画しました

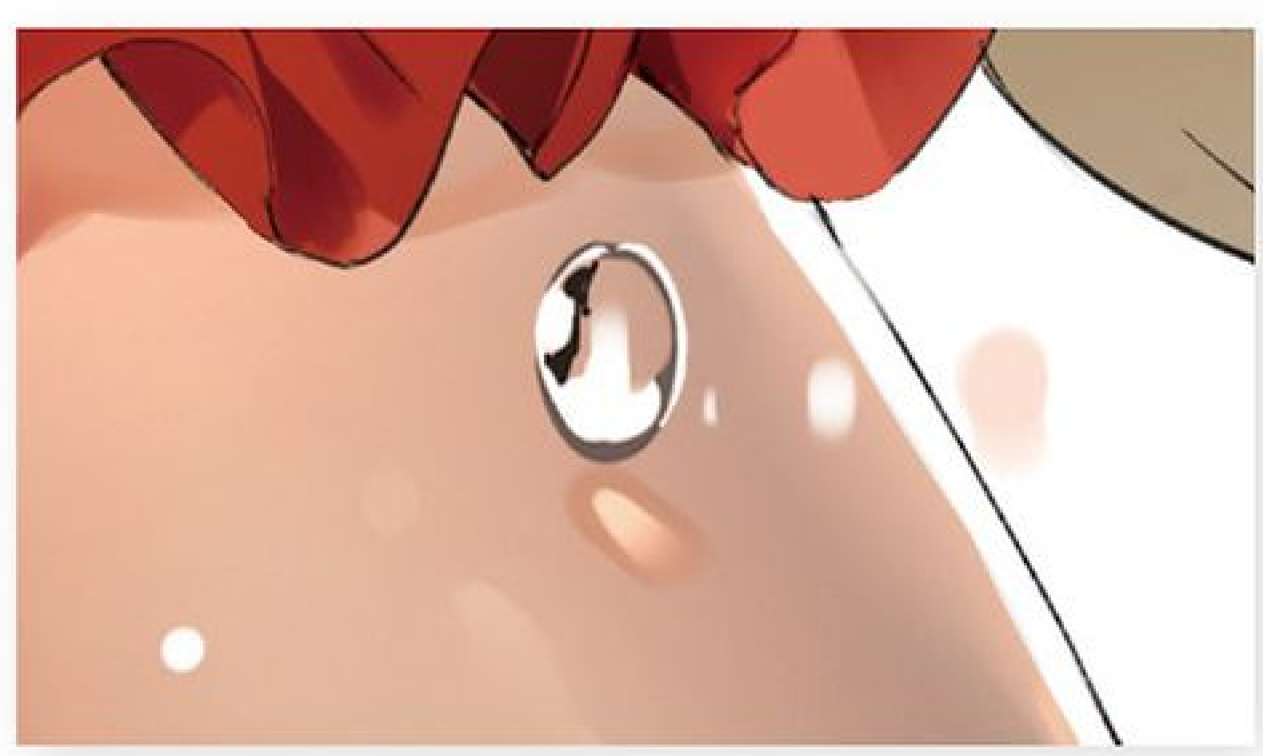
②白色の描画色を取り、光を描画しました



③先ほどの「エアブラシ」ツールのブラシサイズを適宜変更し、「hi-light3」レイヤーに薄いピンクの描画色で透ける光を描画しました。その後「hi-light2」レイヤーに白い描画色で一回り小さく、泡のすぐ下に描画しました

④濃い肌色の描画色を取り、影色を描画しました

⑤薄い肌色の描画色を取り、光を描画しました



⑥同じツールのブラシサイズを適宜変更し、「skin」レイヤーの上にある「shadow2」レイヤーに濃い肌色を描画しました。その後「hi-light3」レイヤーに薄い肌色の描画色でひとまわり小さく透ける光を描画しました

05

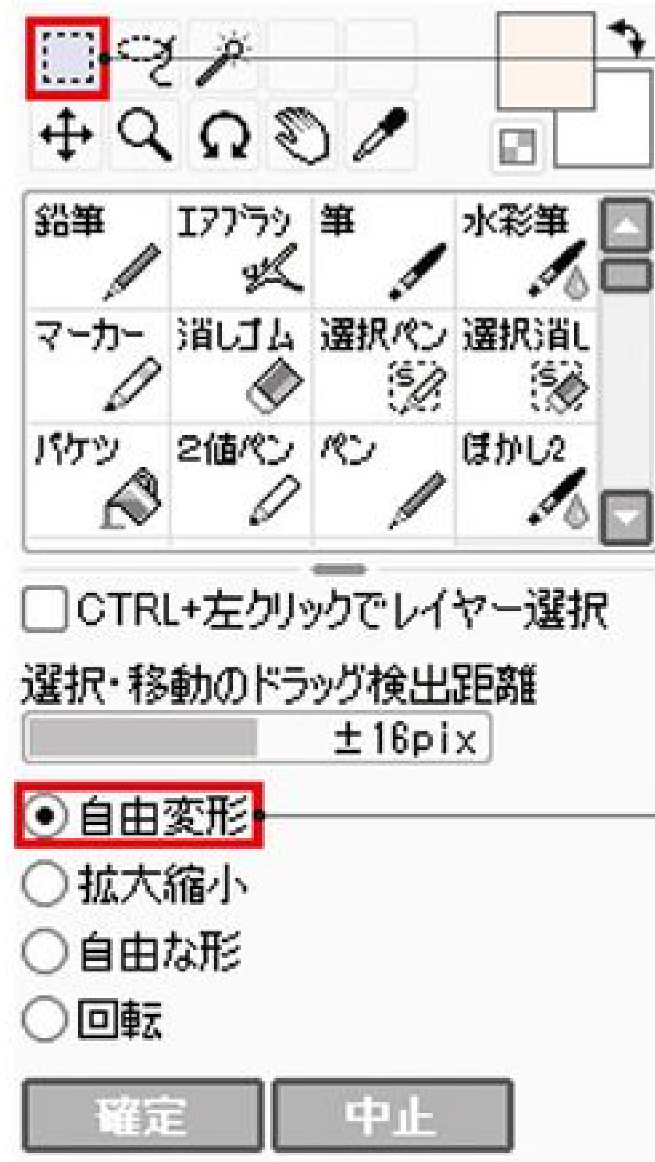
もともと描いてある泡で、サイズを変更したいものは「自由変形」ツールを使います。



②サイズを変えたい泡を囲んで選択しました



④サイズが変更されました



①「矩形選択」ツールを選択しました

③「自由変形」を選択し、ハンドルをドラッグしてサイズを変更したら「確定」ボタンをクリックするか「Enter」キーを押します（「Shift」を押しながらハンドルをドラッグすると、等倍に変形ができます。選択解除は、選択範囲外をクリックするか「Ctrl+D」を押します）

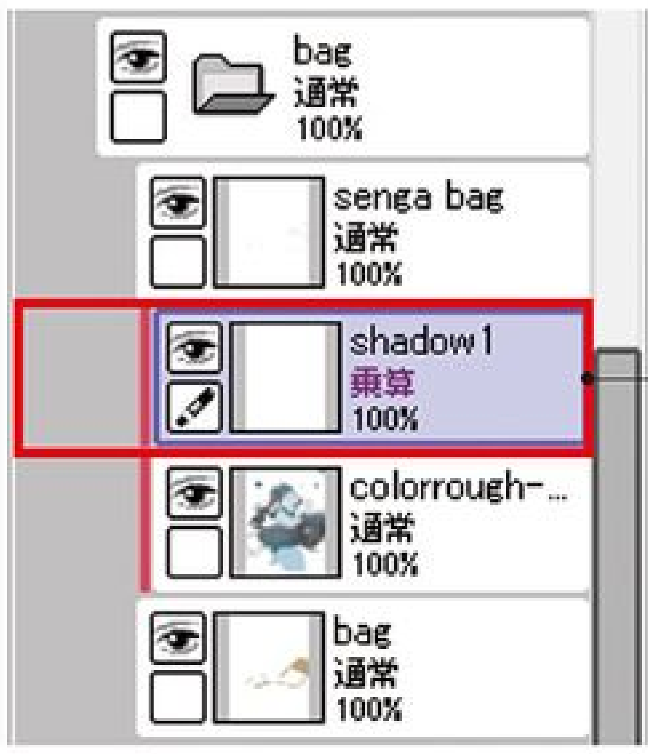
06

反射光の効果を強めるために、影色を加えたり、不要なものは削除して泡を描きました。

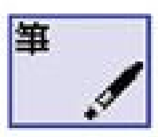


カバンとイチゴの表現

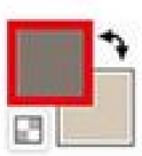
01 カバンにも影を加えていきます。「筆」ツールでカバンの明暗や髪の毛の影などを描き込みます。



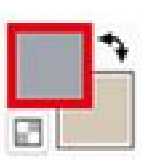
①「bag」レイヤーセットの「bag」レイヤーの上に新規レイヤーを作成して名前を「shadow1」とし、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れ、合成モードを「乗算」にしました



②「筆」ツールを選択し、ブラシサイズは適宜変更しました



③描画色を選択し、カバンの紐の影を描画しました



⑤描画色を選択し、カバンに落ちる髪の毛の影を描画しました



④カバンの紐の影を描画しました



⑥髪の毛から落ちる影やカバンのサイドの影を描画しました

02 イチゴを描画していきます。まずは、「エアブラシ」ツールを使って、イチゴの凹凸を描画します。



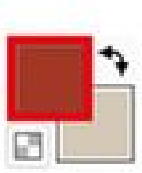
①「ichigo」レイヤーの上にある「colorrough-copy」レイヤーを選択しました



②「エアブラシ」ツールを選択



③ブラシサイズは、「40」程度を選択



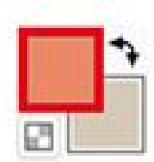
④濃いめの赤色の描画色を選択し、網のように描画しました



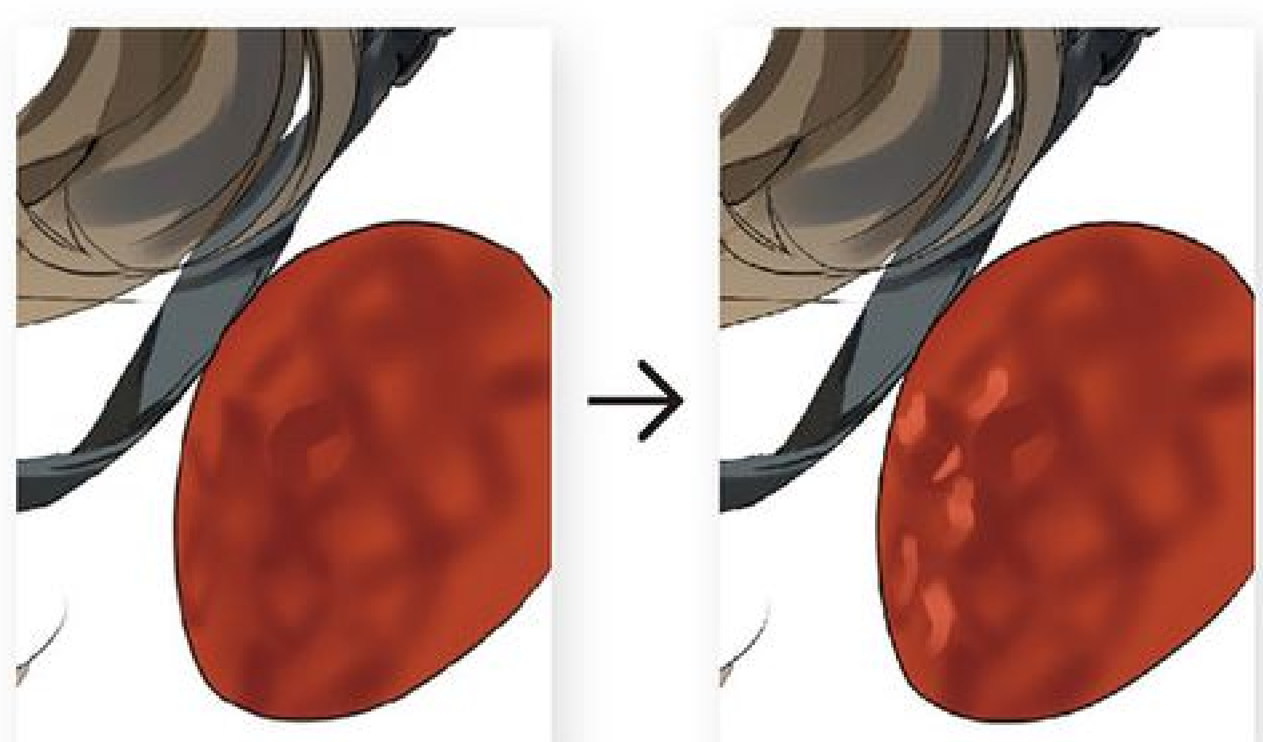
⑤「筆」ツールを選択



⑥ブラシサイズは、「25」程度を選択



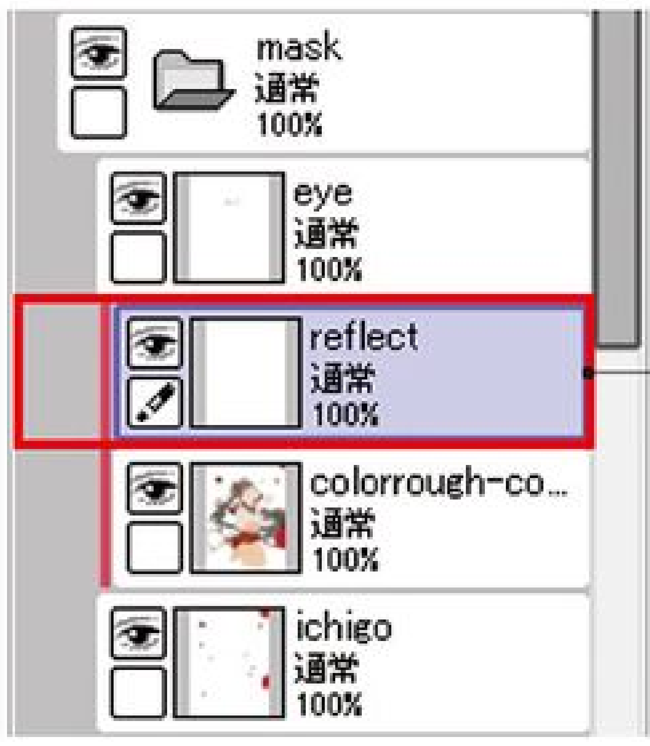
⑦明るいピンクの描画色を選択し、描画しました



⑧イチゴの凹凸を描画しました

03

ハイライトと反射光を加えていきます。光の方向を考えて、ハイライトはイチゴの左側、反射光は右側に描画します。



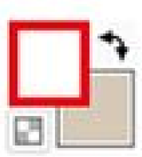
①「ichigo」レイヤーの上に新規レイヤーを作成して名前を「reflect」とし、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れました



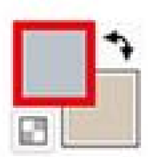
②「筆」ツールを選択



③ブラシサイズは、「30」程度を選択



④白色の描画色を選択し、ハイライトを描画しました



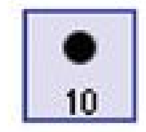
⑤グレー系の描画色を選択し、反射光を描画しました



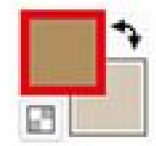
⑥大きめのサイズの「消しゴム」ツールを選択して、反射光を薄くしました



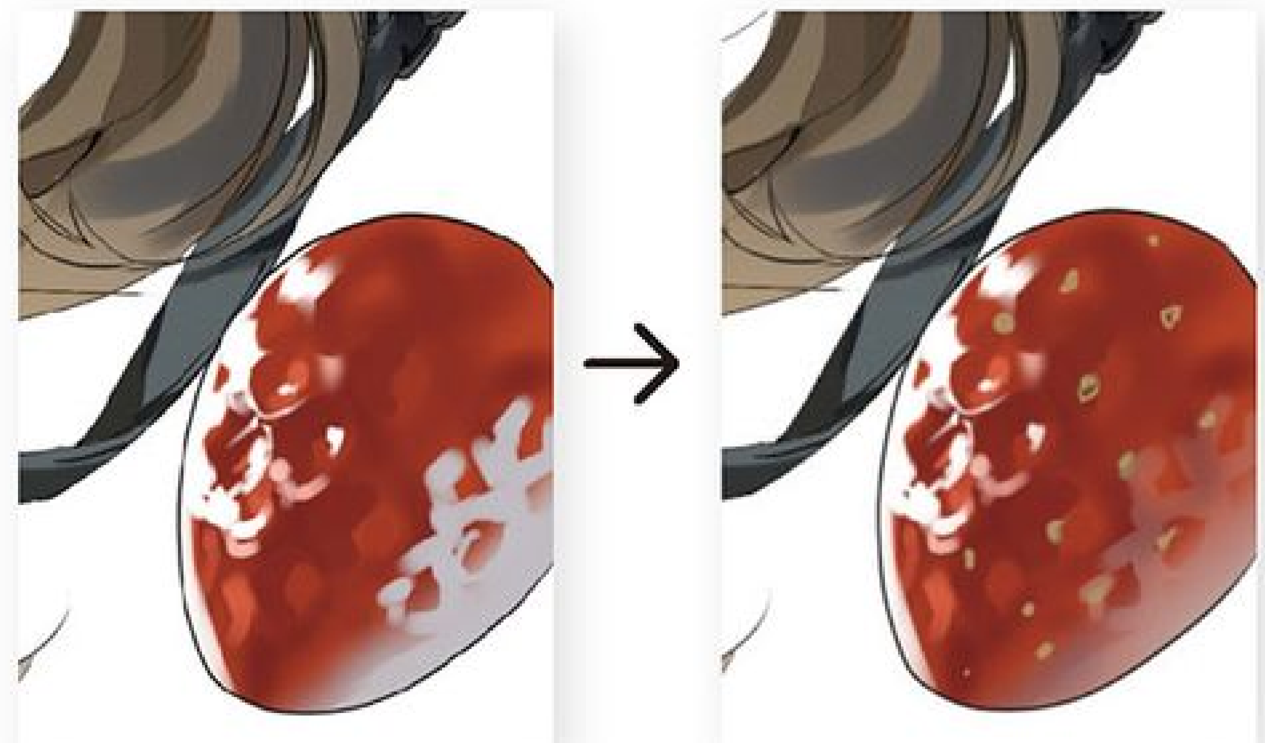
⑦カスタム「ペン」ツールを選択



⑧ブラシサイズは、「10」程度を選択



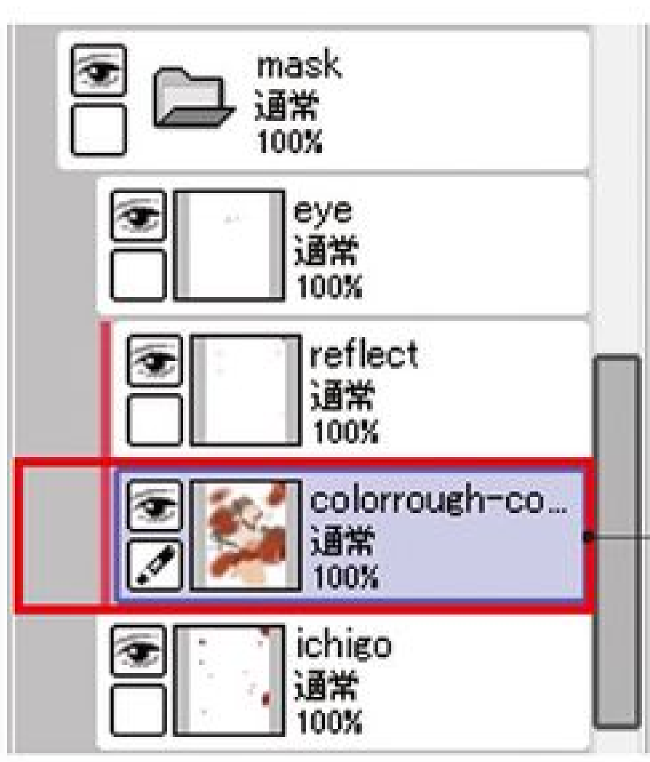
⑨「colorrough-copy」レイヤーを選択して、黄色系の描画色を選択し、種を描画しました



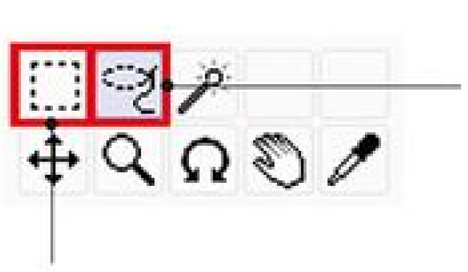
⑩イチゴのハイライトと反射光を描画し、種も描き入れてみました

04

イチゴの凹凸とハイライトにコントラストをつけたかったので、色味を調整し、サイズも変更しました。

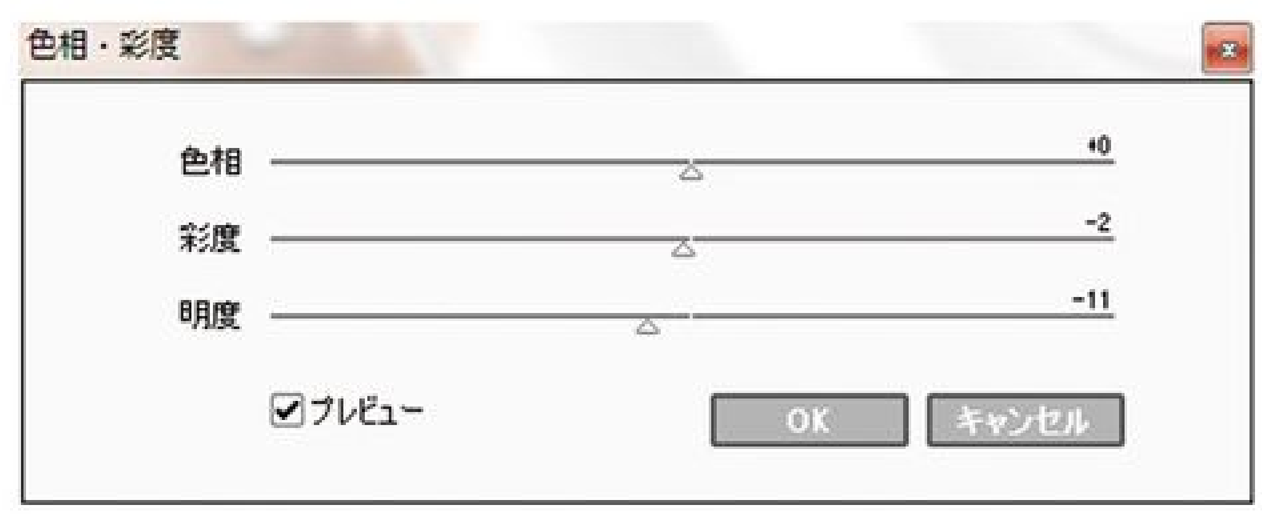


①「ichigo」レイヤーの上にある「colorrough-copy」レイヤーを選択しました

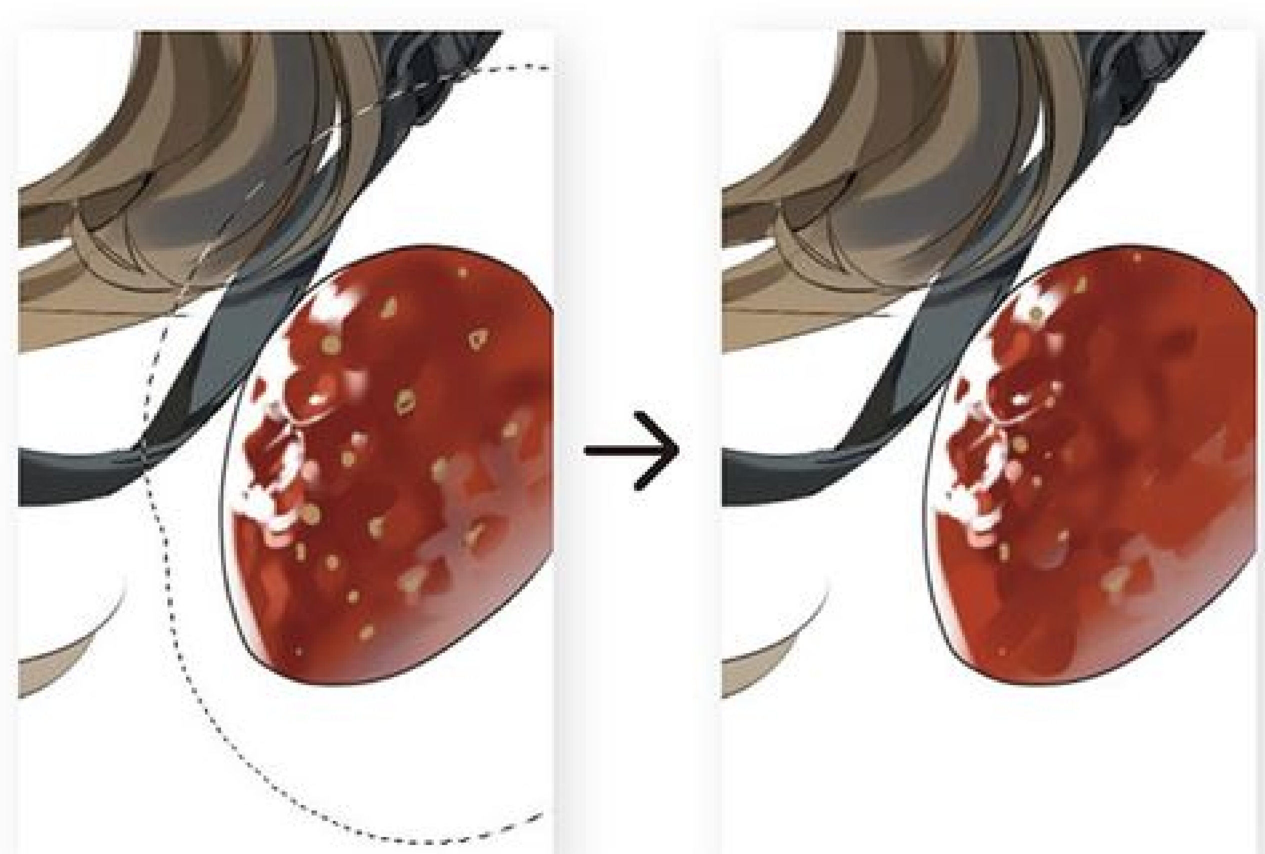


②「投げ縄」ツールを選択し、イチゴを囲みました

④「矩形選択」ツールを選択しました



③「フィルタ」メニュー→「色相・彩度」を選択してパネルが表示されたら、数値を調整し彩度と明度を変えました



⑤「矩形選択」ツールを選択したら、下のパネルで「自由変形」を選んで、サイズを変更しました。これで色味と形の変更ができました

05

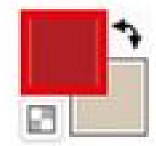
合成モードの「発光」を使った「hi-light」「hi-light2」レイヤーを活用して、ルビーのように輝く効果を「エアブラシ」ツールで表現することも可能です。



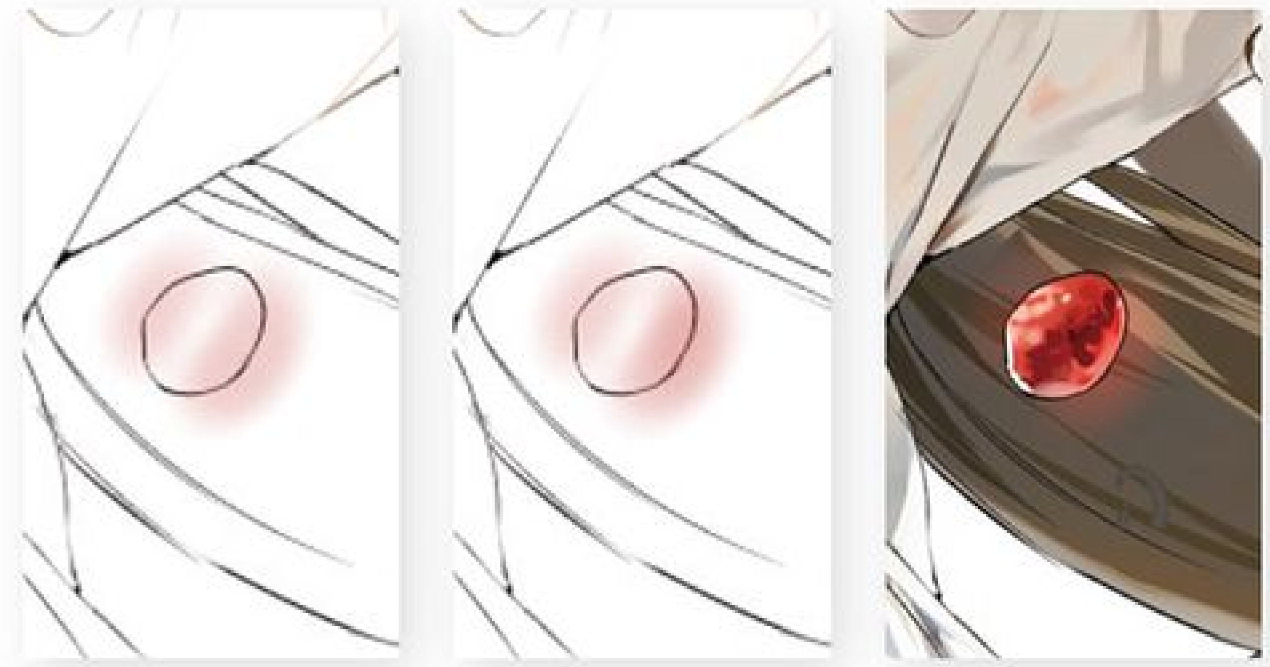
①「hi-light」レイヤーと「hi-light2」レイヤーをそれぞれ選択しました



②「エアブラシ」ツールを選択し、ブラシサイズは「35～50」の間で適宜変更しました



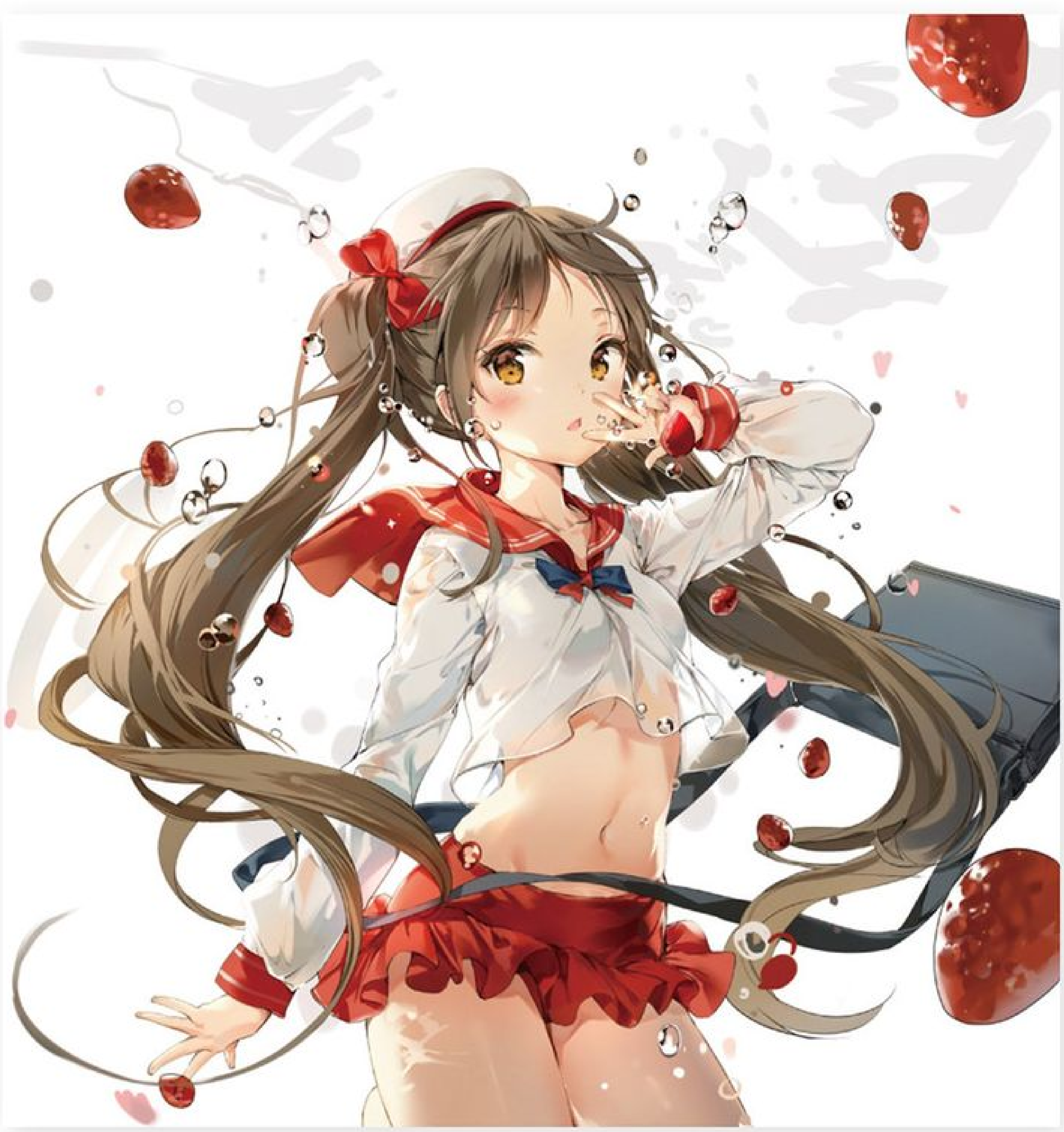
③濃い赤の描画色を選択し、描画しました



④左から「hi-light」レイヤーに描画したところ。「hi-light2」レイヤーに描画したところ（「hi-light」レイヤーは表示）。実際の見た目です（左、中央は合成モードを「通常」にしています）

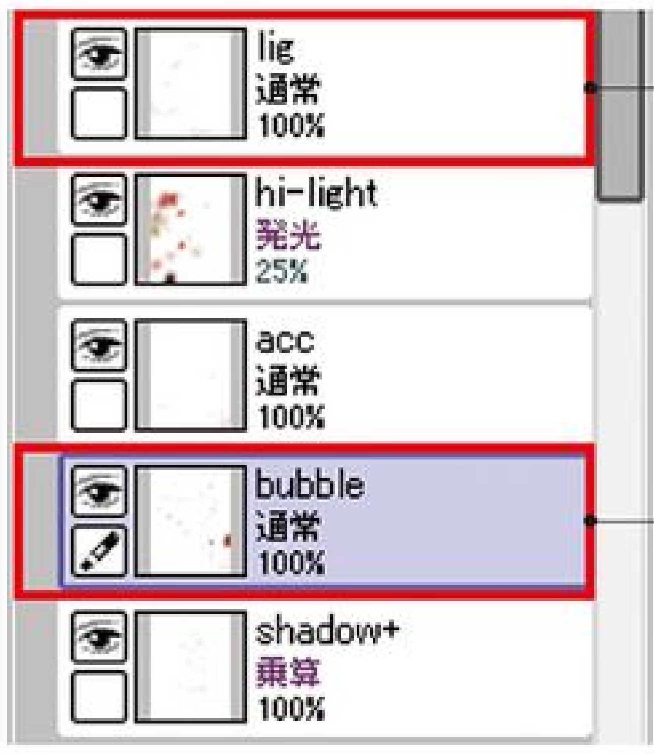
06

他のイチゴも同様にして描きました。



07

イチゴが描けたら、全体とのバランスを見て、泡と滴をもっと描き込みます。足にもキラッと光るような描画や、反射光を加えます。



②「lig」レイヤーを選択しました

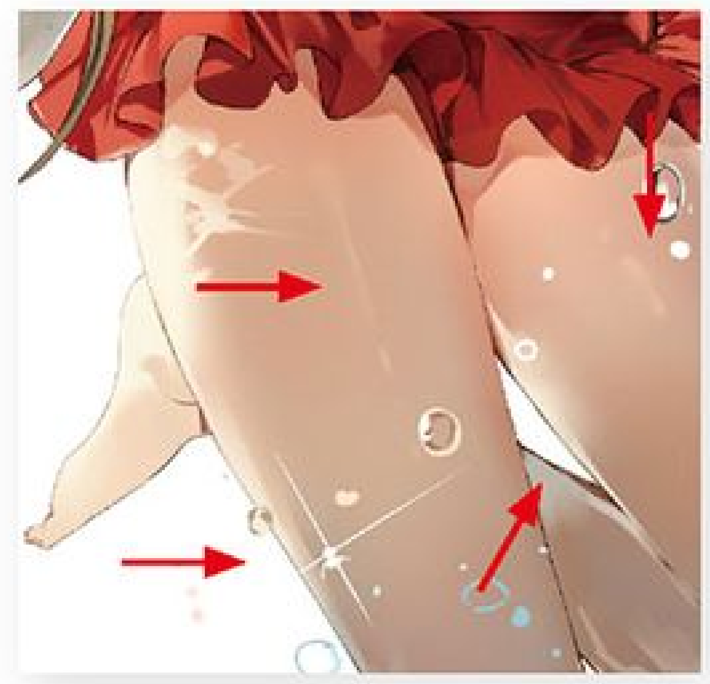
①「bubble」レイヤーを選択して、泡を描画しました

③カスタム「ペン」ツールを選択し、ブラシサイズは「5～12」の間で適宜変更しました

④白色の描画色を選択して描画

⑤濃い肌色の描画色を選択して描画

⑥薄い肌色の描画色を選択して描画



⑦白い描画色を使って細いラインを十字に描き、光る様子を描画しました。また、両ももの中央あたりに濃い肌色でハイライトを加え、内ももに左足の後ろから差す光も、薄い肌色で描画しました

08

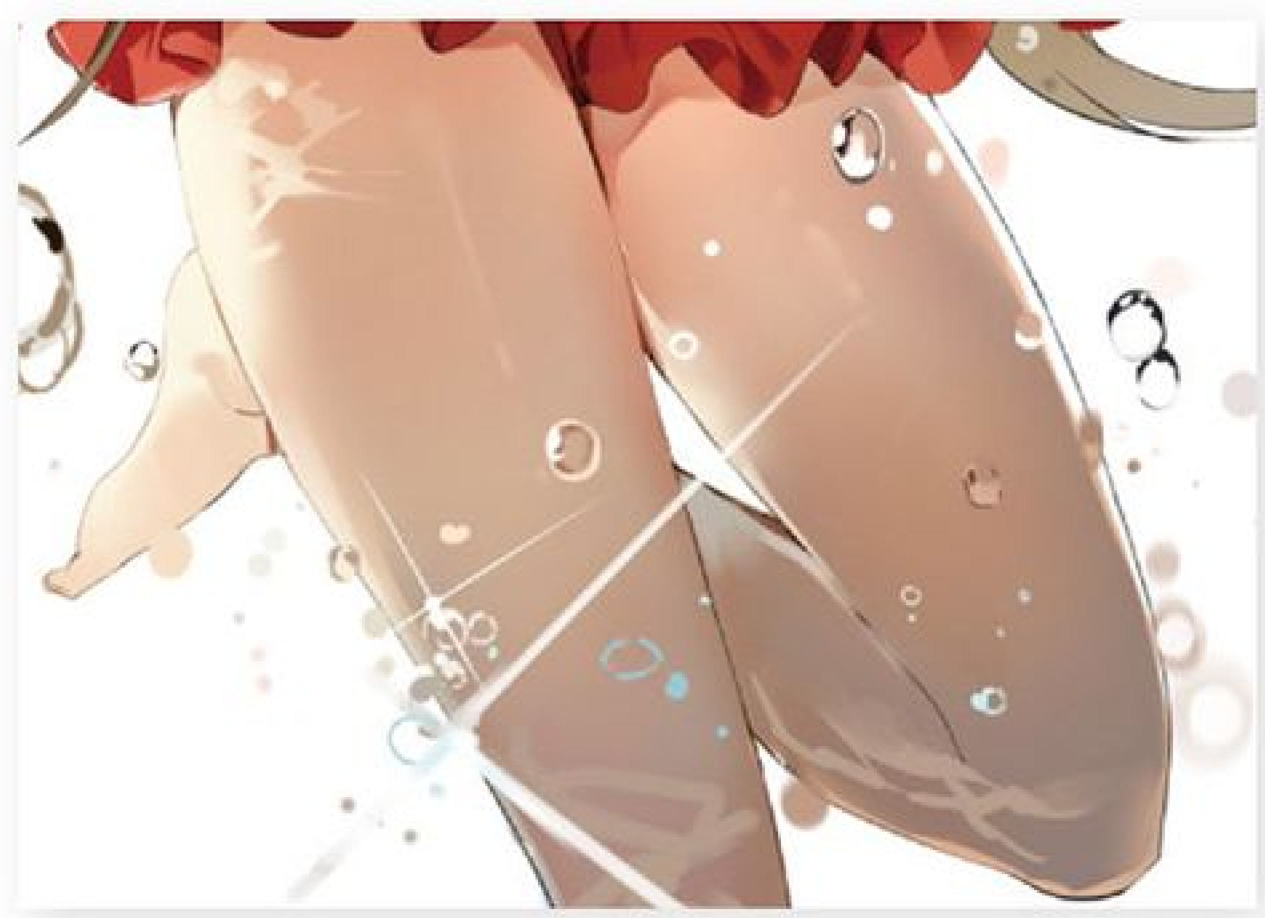
ざっくりとした水の表現の水球も描画し、足の反射光を肌色を削除することで加えます。全体的に見て、もう少し光る感じがほしいと思ったので、十字の描画を足しました。

①「bubble」レイヤーを選択して、「筆」ツールを選択し、ブラシサイズは「8～50」の間で適宜変更して、淡めの色を数色使って水球を描画しました

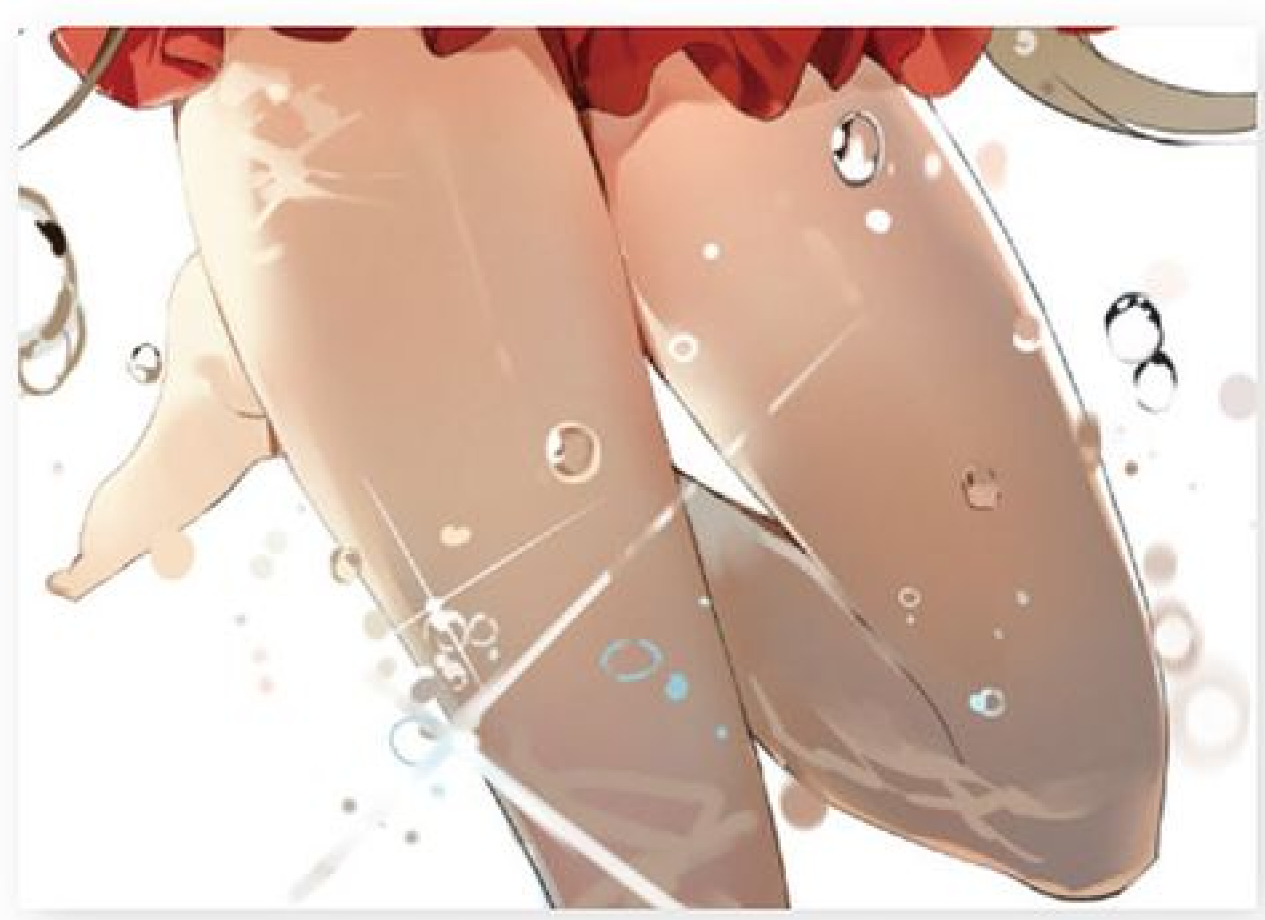
②「skin」レイヤーを選択し、「消しゴム」ツールを選択して、左足の線画に沿って描画を削除しました



③「bubble」レイヤーに「筆」ツールで円形の描画を色を変えて行い、水の表現としました。左足の描画を削除して、反射光としました

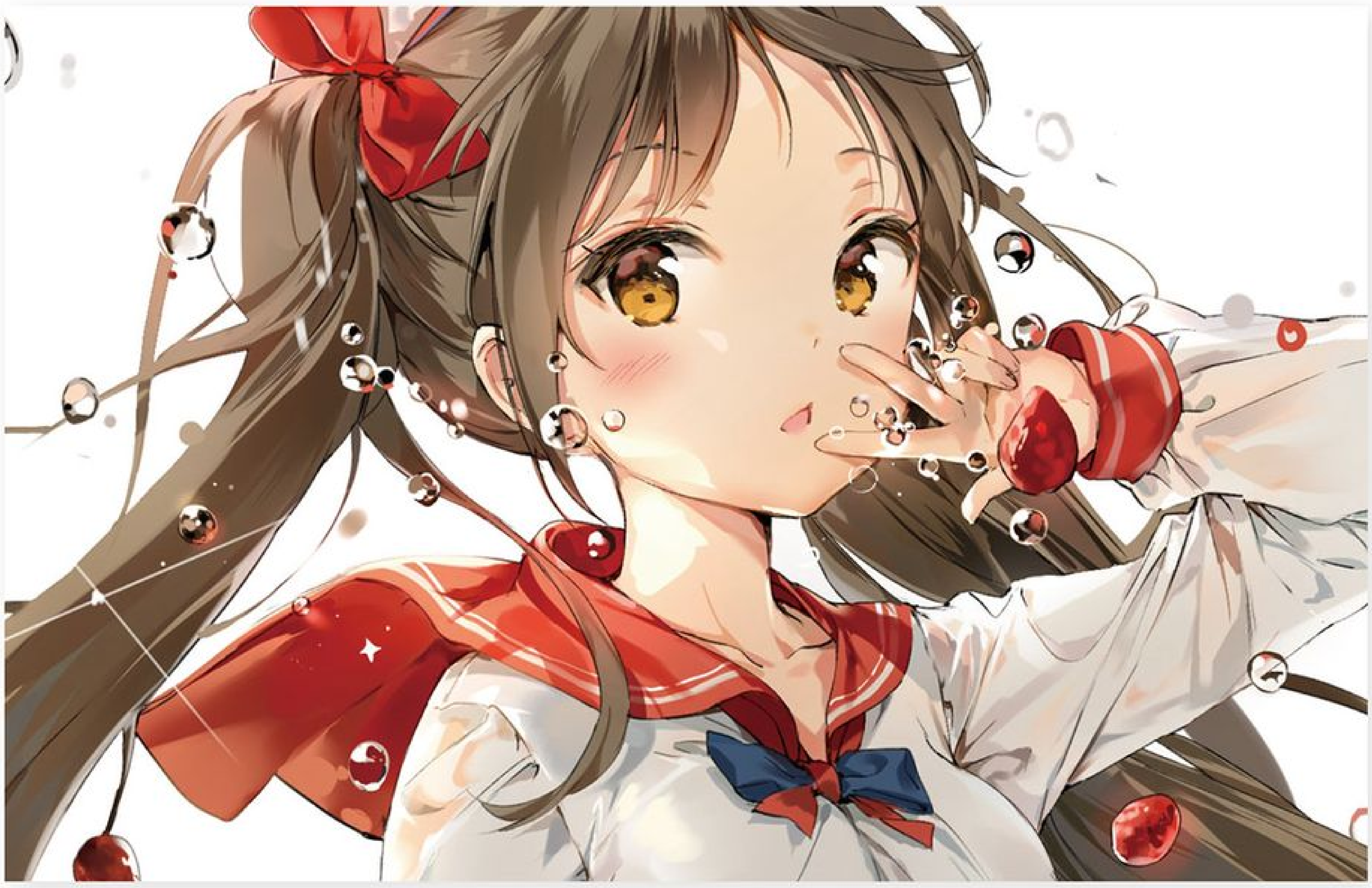


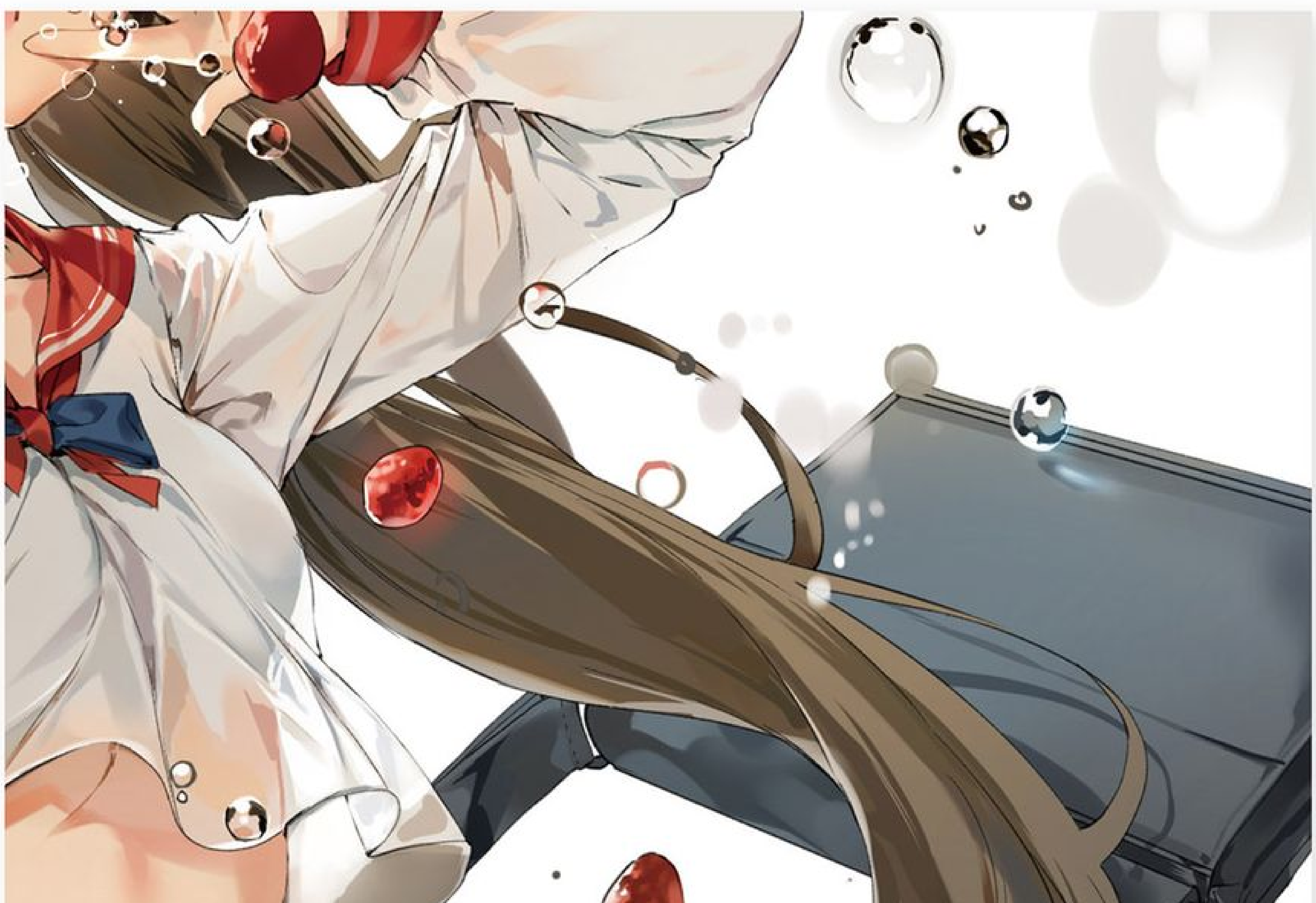
↓



④前ステップ同様にして「lig」レイヤーに大きめの十字を描画し、その後、足の間からくる光によって、十字の光が影響を受け揺らぐ様子を、「消しゴム」ツールで少しラインを削除することで表現しました。この時、内ももから差す光と十字のレイヤーを別にしても構いません

09 さらに全体を見て、色々なところに泡を描きました。

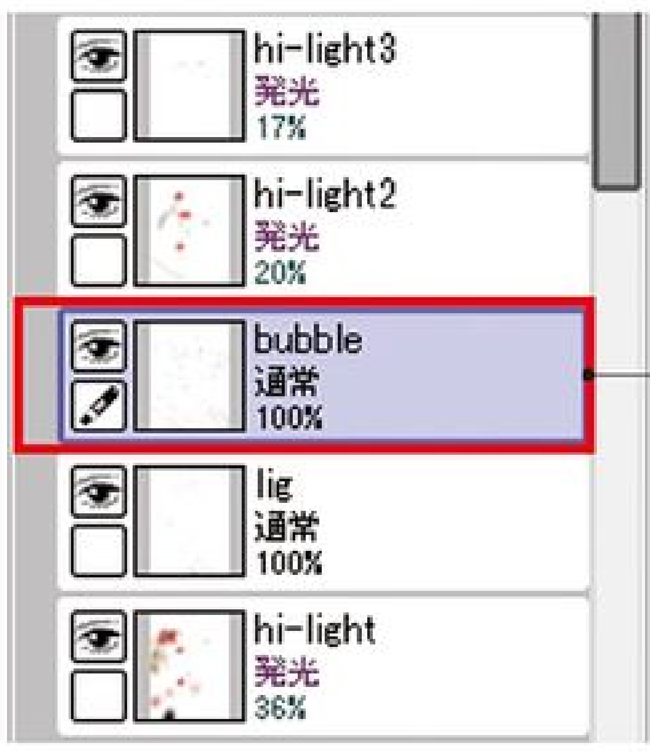




イチゴとのバランスを見て、泡を追加したり、形も「自由変形」ツールで変更したりしました。ものの上に配置した泡には、その色が反射するように合成モードの「発光」を使って効果を描画しました

背景の表現と仕上げ

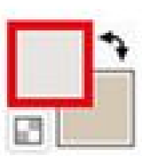
01 上部の背景と、下部の泡の影などを描画します。上部は水の揺らぎ、下部は上から差す光によって落ちる水の影をイメージして描画します。



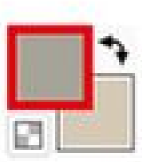
①「lig」レイヤーは体への描画をしているため、「bubble」レイヤーを「lig」レイヤーの上に移動し、選択しました。また「acc」レイヤーに描画した必要なパーツは他のレイヤーに移動したため、非表示にしておきます



②「筆」ツールを選択し、ブラシサイズは適宜変更しました



③薄いグレーの描画色を選択して描画



④少し濃いグレーの描画色を選択して描画



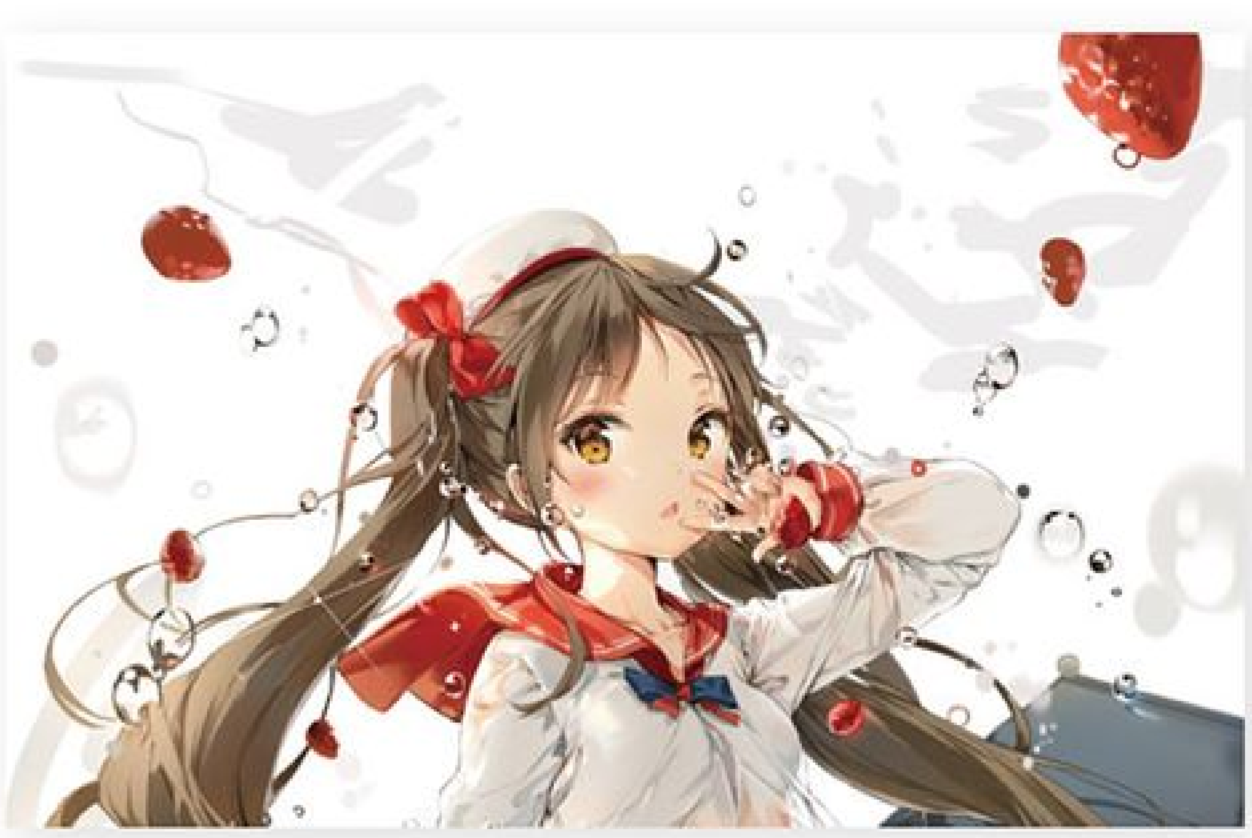
⑤「消しゴム」ツールを選択し、ぼかしたいところを削除しました



⑥泡の影をイメージして、グレーで円を描いてからぼかしました。右足の横には、上の水面から落ちる水面の影をイメージして描いています（「background」レイヤーは非表示にしています）



⑦「background」レイヤーを選択しました



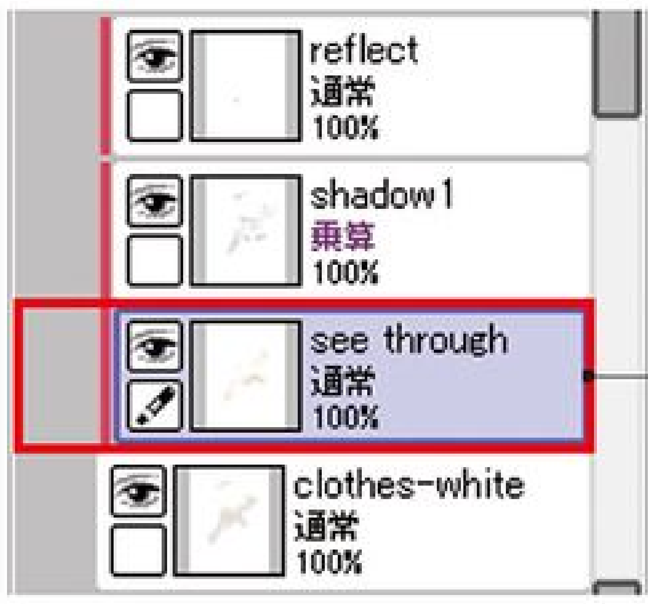
→



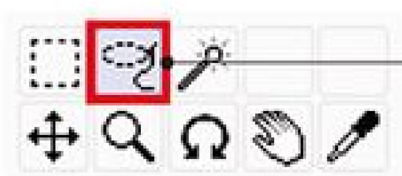
⑧上部の背景を不要な部分は「消しゴム」ツールで削除しながら描画しました。それに合わせて下部の描画も調整しました。また、イチゴが水に落ちる時にできる泡も追加して描画しています

02

その他、全体を確認しておかしなところがないかチェックします。服から透けるカバンの紐の色が茶色だったので変更します。



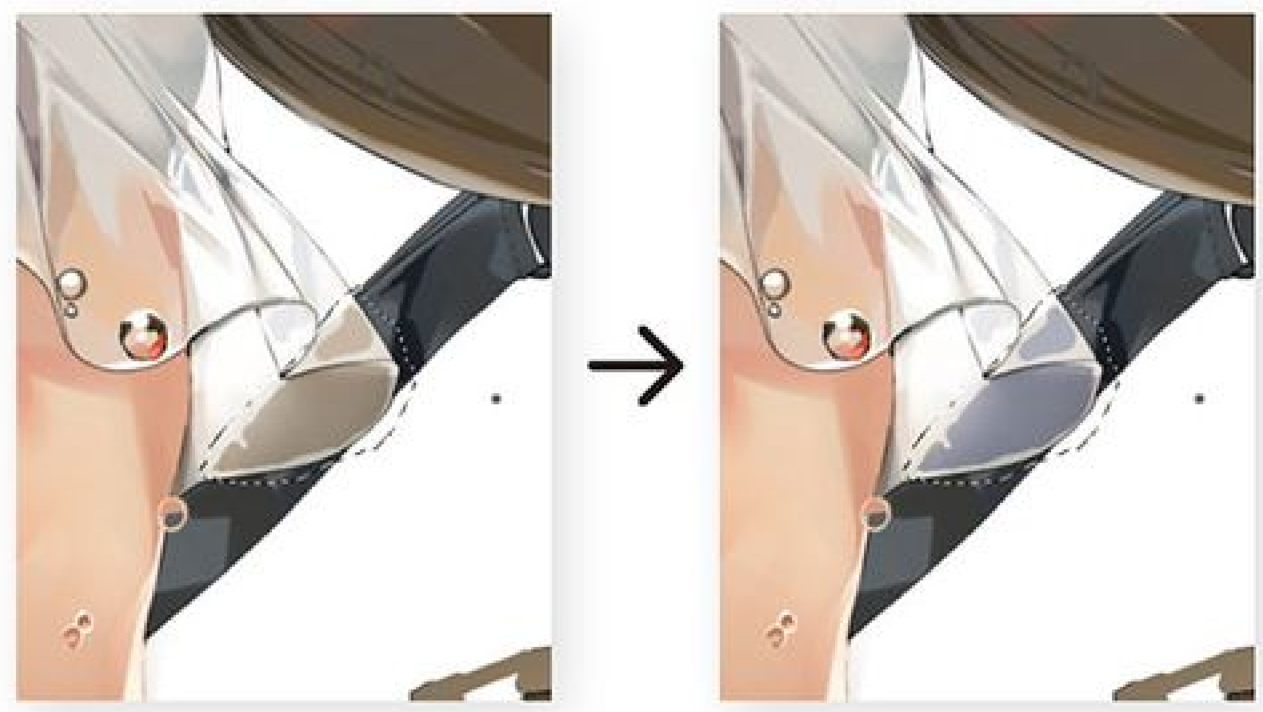
①「clothes white」レイヤーの上にある「see through」レイヤーを選択しました



②「投げ縄」ツールを選択し、シャツの裾のカバンに透ける部分を選択しました



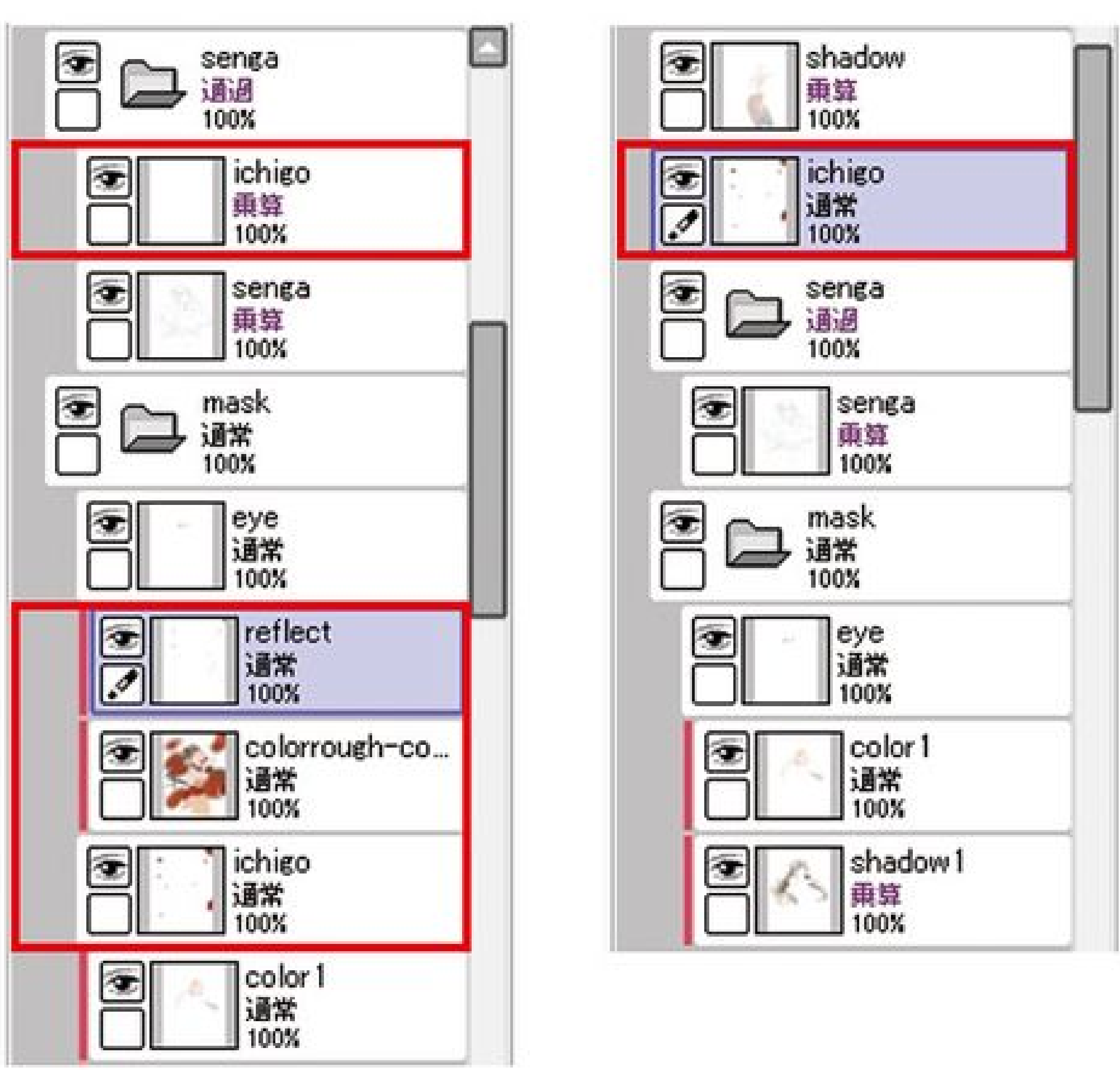
③「フィルタ」メニュー→「色相・彩度」を選択してパネルが表示されたら、カバンの色味を変えた時と同様に色相と彩度を調整して色味を変えました



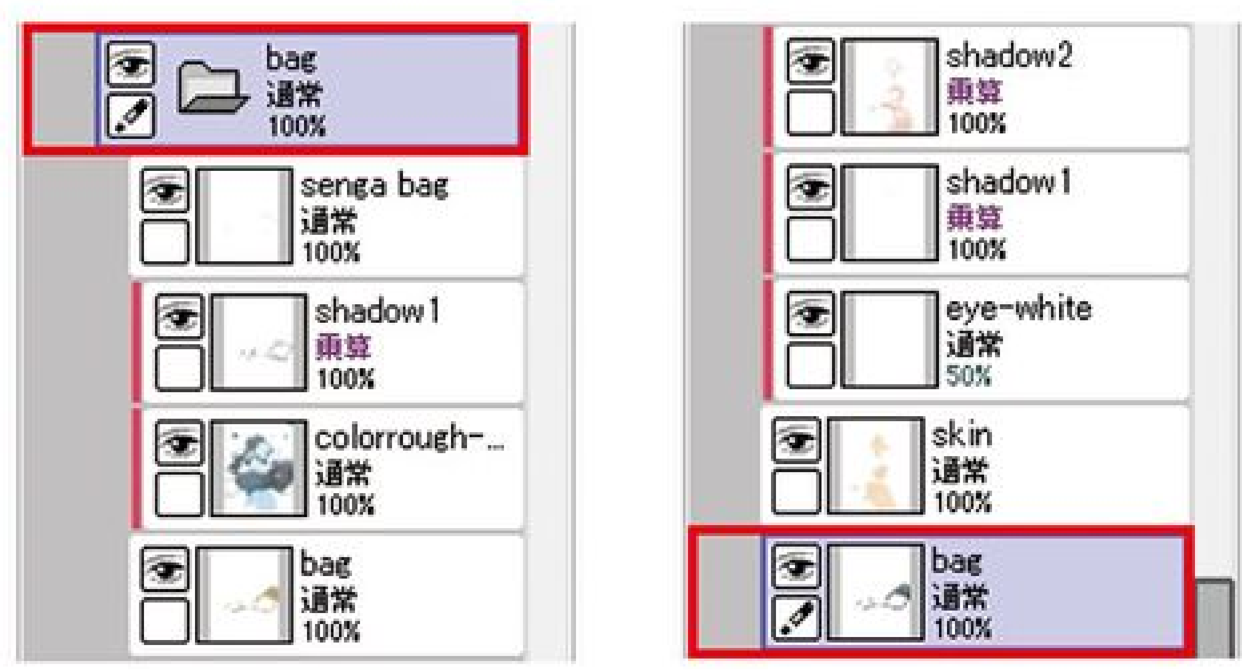
④茶色から紺色に色を変えました

03

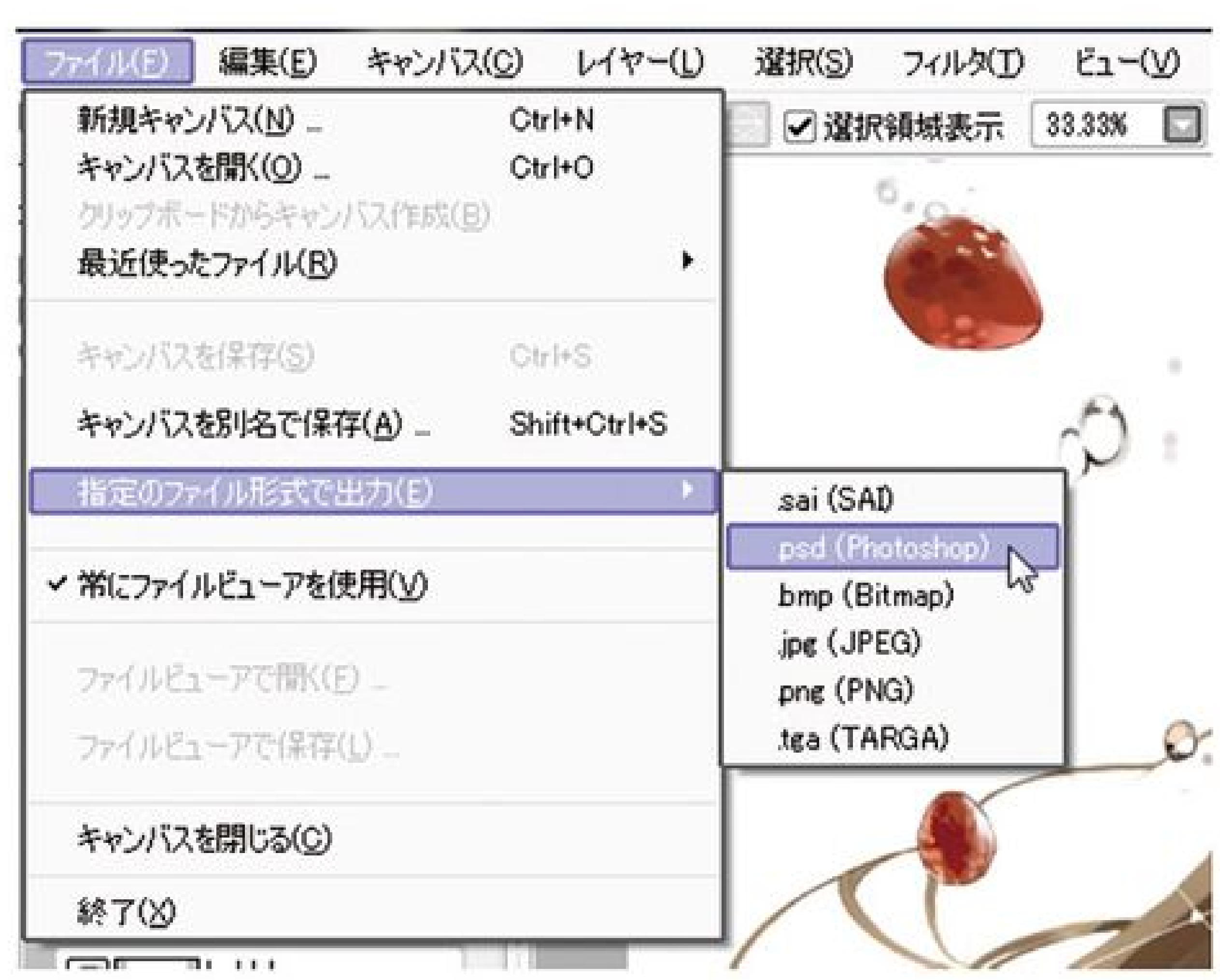
その他に描き足したいところや直したいところがなければ、いくつかレイヤーをまとめてから、最後の仕上げをPhotoshopで行うため、PSD形式で書き出しましょう。



①イチゴの描画レイヤーと線画レイヤーを選択し「Ctrl+E」で「ichigo」レイヤーに結合してから、「senga」レイヤーセットの上に配置しました

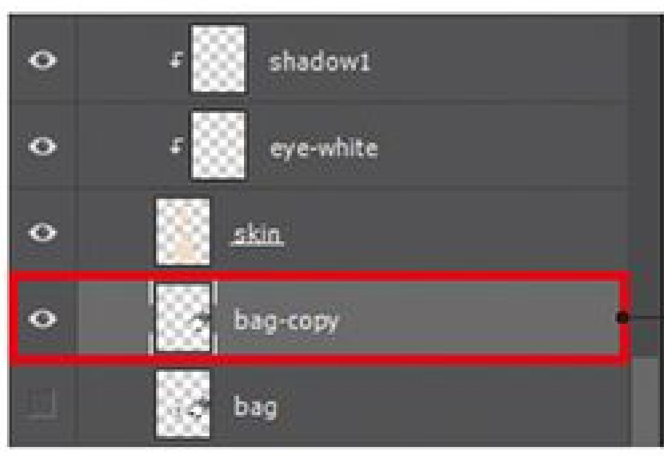


②「bag」レイヤーセットを選択し、「ファイル」メニュー→「レイヤーセットを結合」を選択し、「bag」レイヤーに結合しました



③「ファイル」メニュー→「指定のファイル形式で出力」→「psd(Photoshop)」を選択して書き出しました

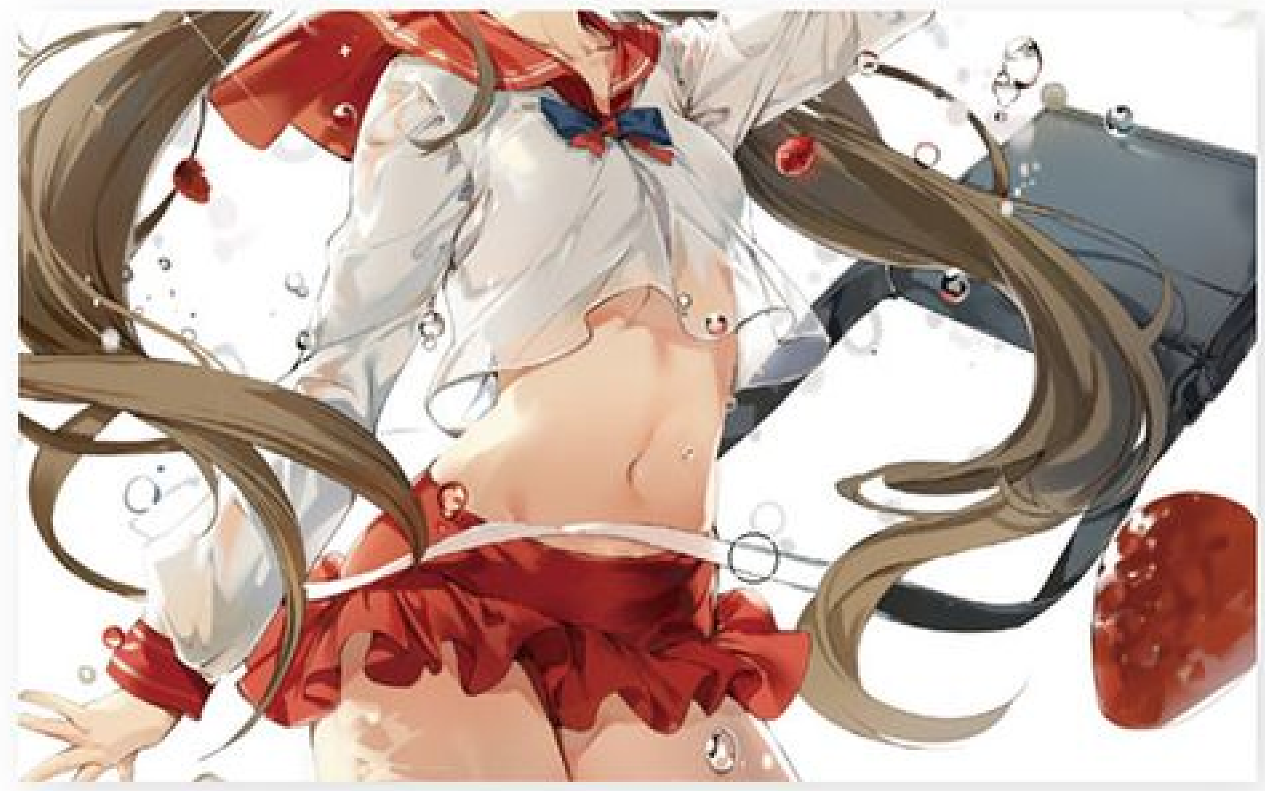
04 Photoshopで書き出したファイルを開きます。カバンとイチゴのレイヤーにぼかし効果をかけますが、カバンの場合は紐が人物の前にあるため、前後位置的に手前の紐にぼかし効果は入れたくありません。この場合は、カバンのレイヤーを複製して、後ろのカバン本体と紐のレイヤーと、手前の紐のレイヤーにわけてしまいます。



①「bag」レイヤーを選択し、「レイヤー」メニュー→「レイヤーを複製」を選択して、名前を「bag-copy」とします。「bag」レイヤーは「レイヤーの表示/非表示」アイコンをオフにして非表示にしておきます

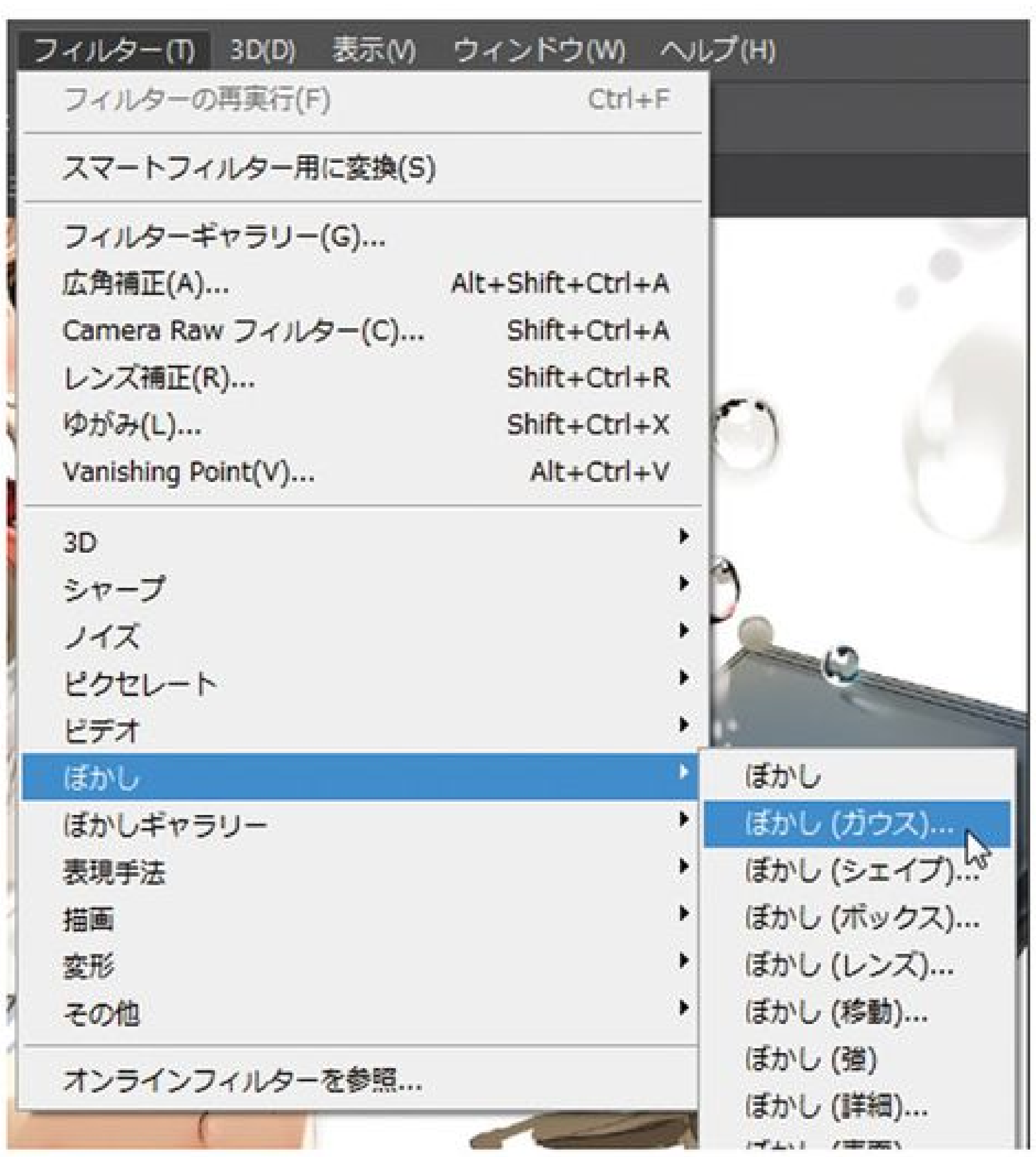


②「消しゴム」ツールを選択しました



③キャラクターの体の左側にあるカバンの紐を「消しゴム」ツールで削除しました。この後、「bag」レイヤーを表示にしておきます

05 後ろのカバン本体のあるレイヤーに、ぼかし効果をかけます。

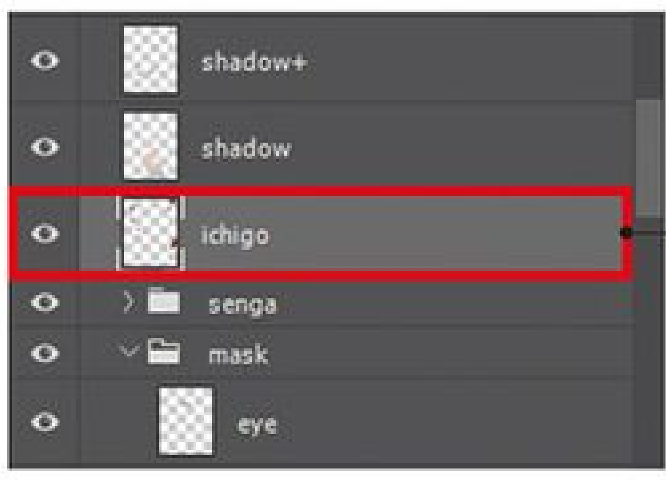


①「フィルター」メニュー→「ぼかし」→「ぼかし(ガウス)」を選択しました



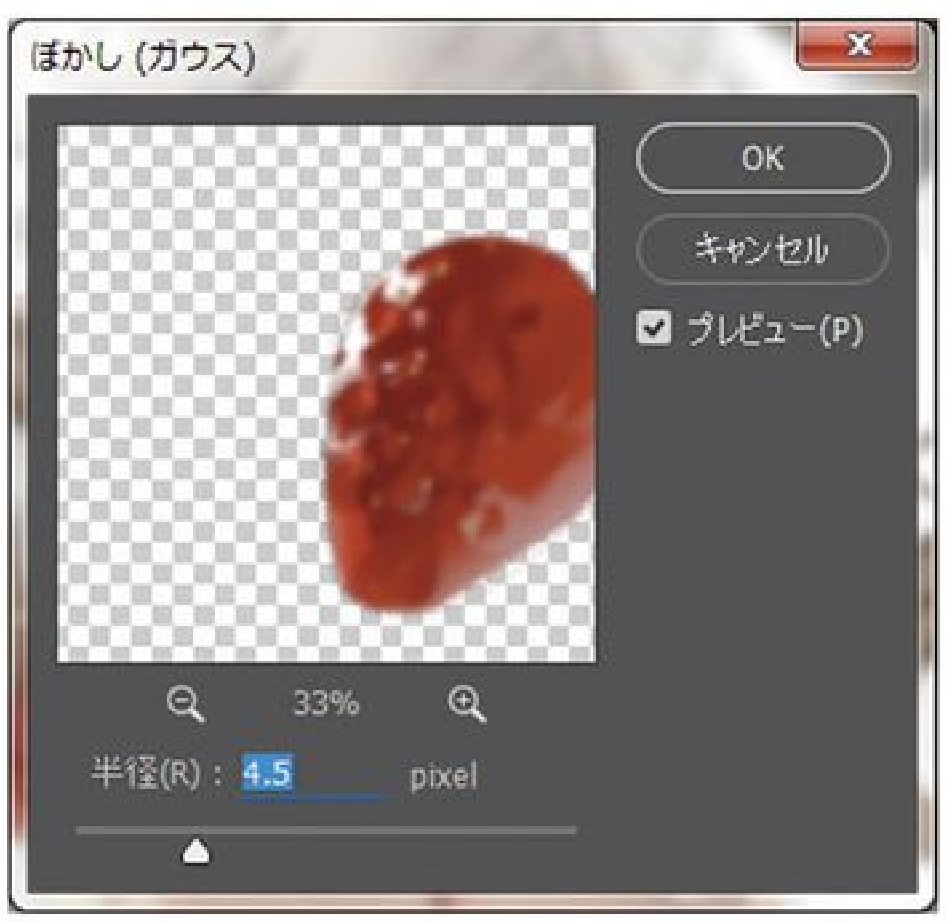
②開いたパネルで、半径を「3〜3.5」pixel程度にして、ぼかし効果をかけました

06 イチゴにも同様にぼかし効果を入れますが、レイヤー全部にぼかし効果をかけるのではなく、一部にだけ効果をかけて遠近感を出します。どのイチゴにぼかし効果をかけるか迷う時は、カバンのレイヤーと同様に複製してから行ったほうが良いでしょう。



①「ichigo」レイヤーを選択します


②「なげなわ」ツールを選択ました



④「フィルター」メニュー→「ぼかし」→「ぼかし（ガウス）」を選択しました。開いたパネルで、半径を「4〜4.5」pixel程度にして、ぼかし効果をかけました


③ぼかし効果をかけたいイチゴを囲んで選択します


⑤イチゴにもぼかし効果をかけました

07 全体的に確認して、細かい調整が終わったら完成です。



Chapter. 03

CLIP STUDIO PAINTで背景を意識して描く



CG Illustration Techniques

Illustration and Explanation By Anmi

Chapter. 03

CLIP STUDIO PAINTで背景を意識して描く

今回の描き方としては、Chapter 1、2を通して行っているかたちになり、大きく変わる工程はありませんが、建物の中にキャラクターがいる設定にしたため、パース定規を使って背景に遠近の設定を行って描いていきます。また窓から入る光と影を意識して、ハイライトや反射光を加えて仕上げます。

ラフの作成

01

まずは、今回のテーマを決めます。涼しくて楽しい感じがするイラストが描きたい！ と考えて、いつもよく使う青色がメインのイラストにしようと思いました。今回のイラストのポイントは以下のように考えました。

・青系の涼しい印象の色を使いたい
・青空が背景のイラストにしたい

ここから決めた描く対象は「涼しくて楽しい雰囲気に似合う、水着っぽくアレンジしたセーラー服を着た女の子」です。決まったらアナログで落書きをしていきます。





02

構図を決めます。最初に決めた「空が見えるイラストにしたい」というポイント通り、空が見える構図をいくつか考えてみました。



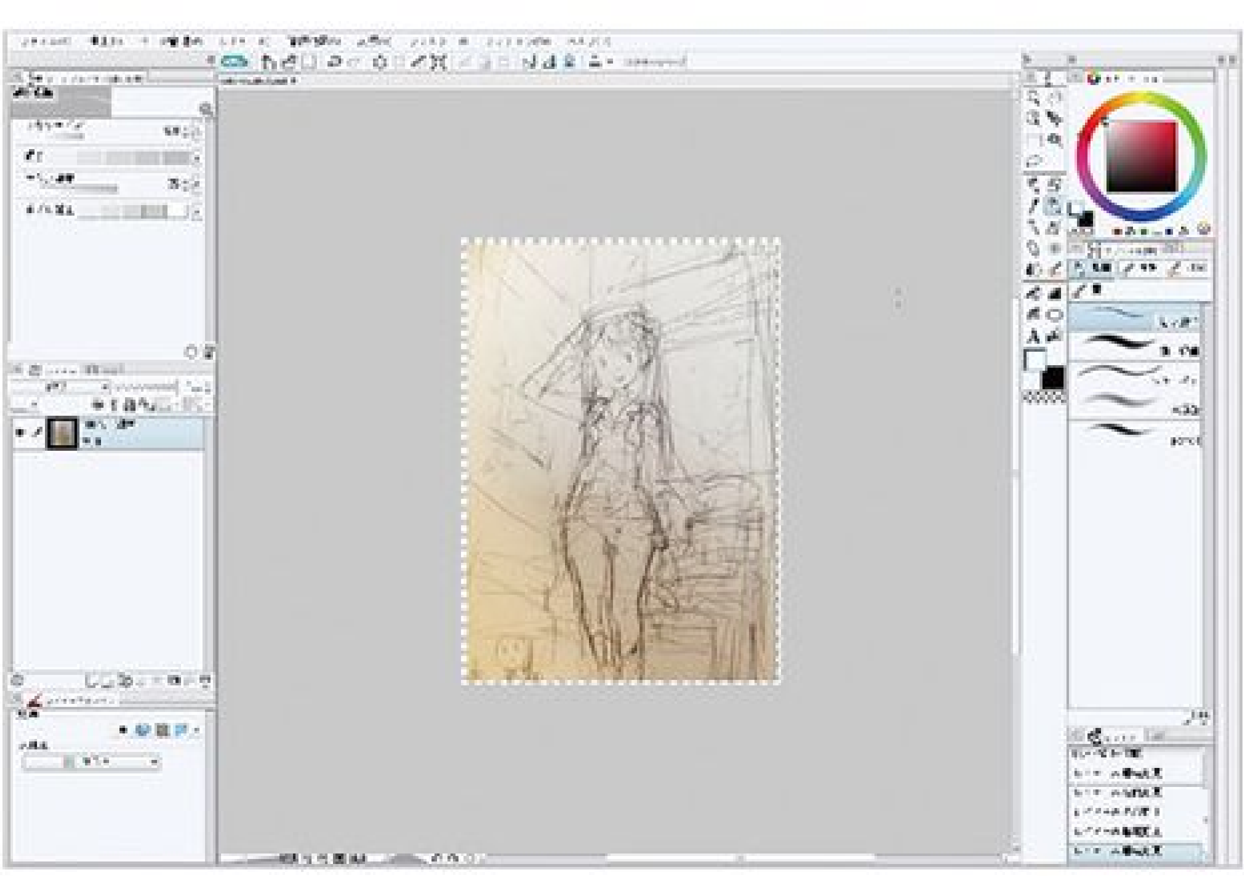
あくまでも構図を考えるためのラフなので、人物のディテールまでははっきり描いていません



ハイアングルも描いてみましたが、ロウアングルのほうがしっくりきたのでロウアングルに決めました

03

CLIP STUDIO PAINTで新規キャンバスを作り、アナログラフを読み込みます。



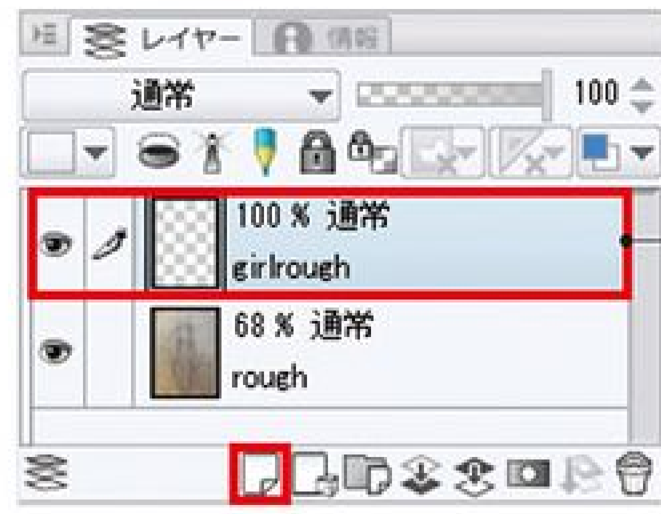
②CLIP STUDIO PAINTに、アナログのラフを読み込みました



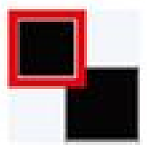
①CLIP STUDIO PAINTを起動して、「ファイル」メニュー→「新規」でB5程度のサイズのキャンバスを作成しました

04

貼り付けたアナログラフを参考にしながら、ラフの線画を描きます。アナログラフよりは、遠近とキャラクターの姿がはっきりするように描きました。



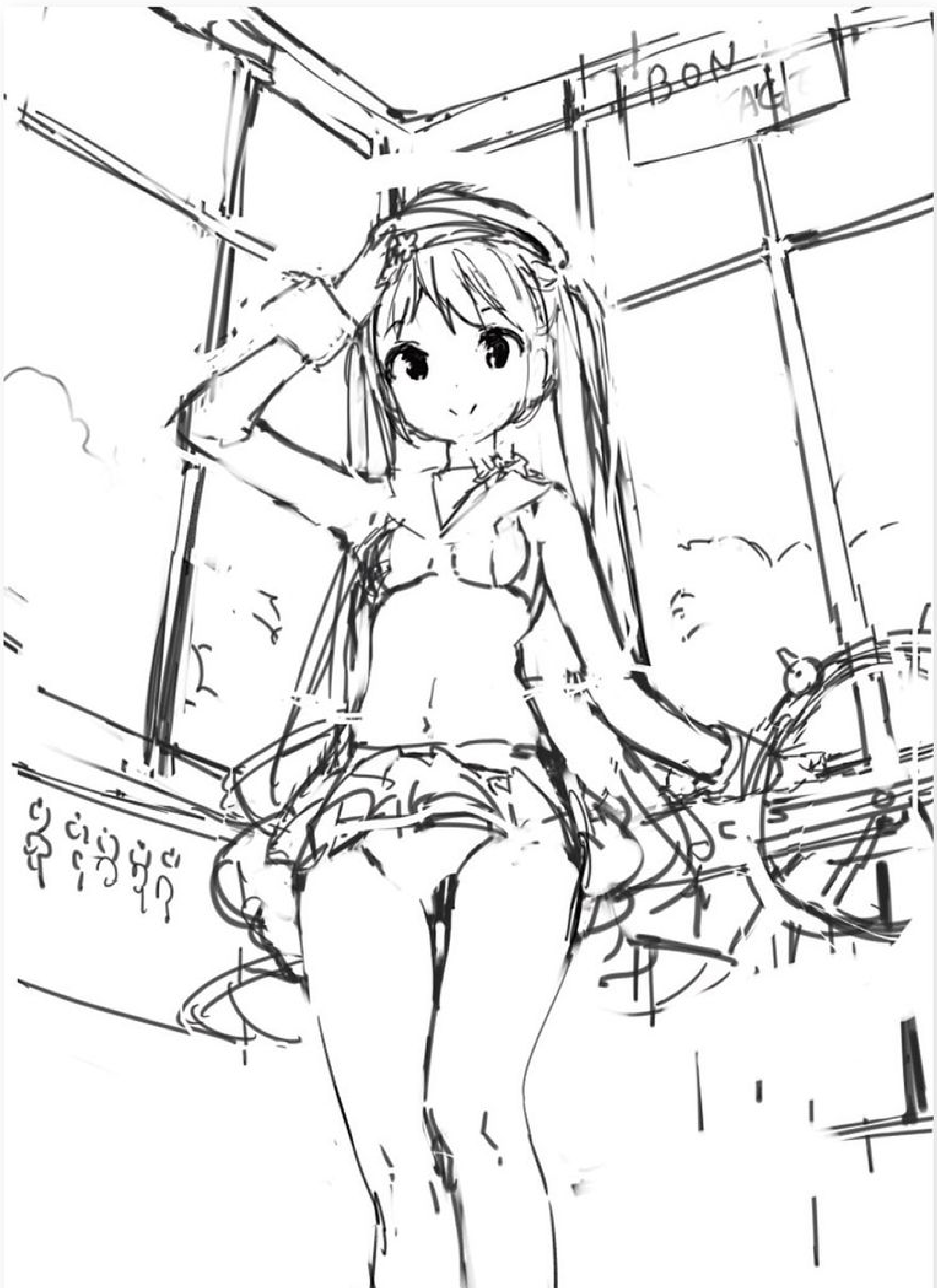
①アナログラフを読み込んで、名前を「rough」とし、新規ラスターレイヤーを作成して名前を「girlrough」としました。ここにラフの線画を描いていきます。描画の際は「rough」の不透明度を少し下げたほうが描きやすいです



②描画色を選択しました



③「鉛筆」ツールの「濃い鉛筆」を選択しました



④ラフを描画しました。この時点では、ブラシはどのツールを使っても構いません

TECHNIQUES

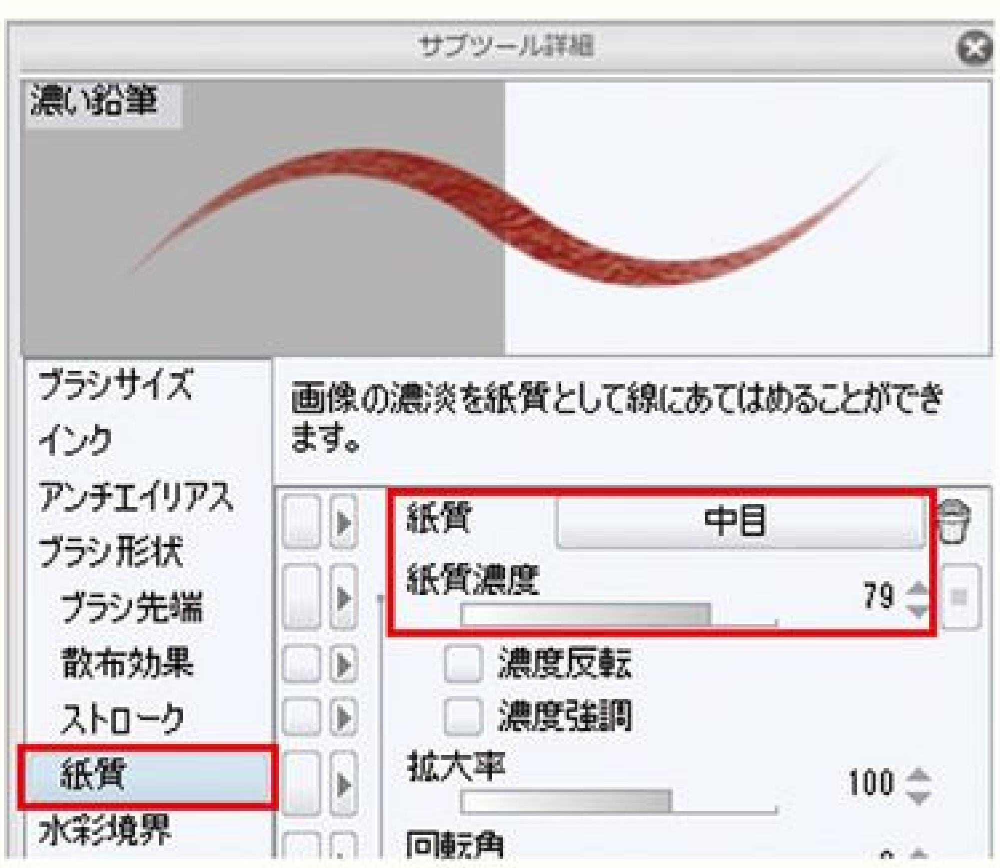
よく使うツールの設定

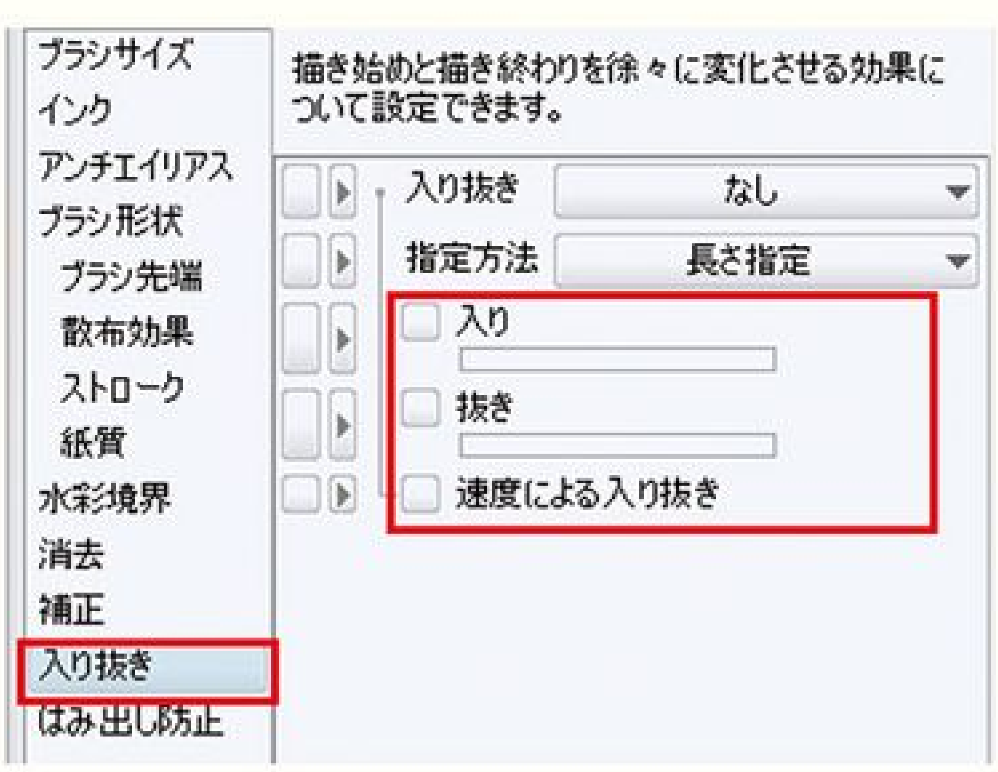
CLIP STUDIO PAINTでは、ツールのサブツール詳細パレットで、細かな設定を行うことができます。ここでは私のよく使うツールで設定を変えている部分を紹介します。本書のイラストもこの設定です。みなさんも色々と試してみて、自分に合う設定を見つけてみてください。

・「鉛筆」ツールの「濃い鉛筆」



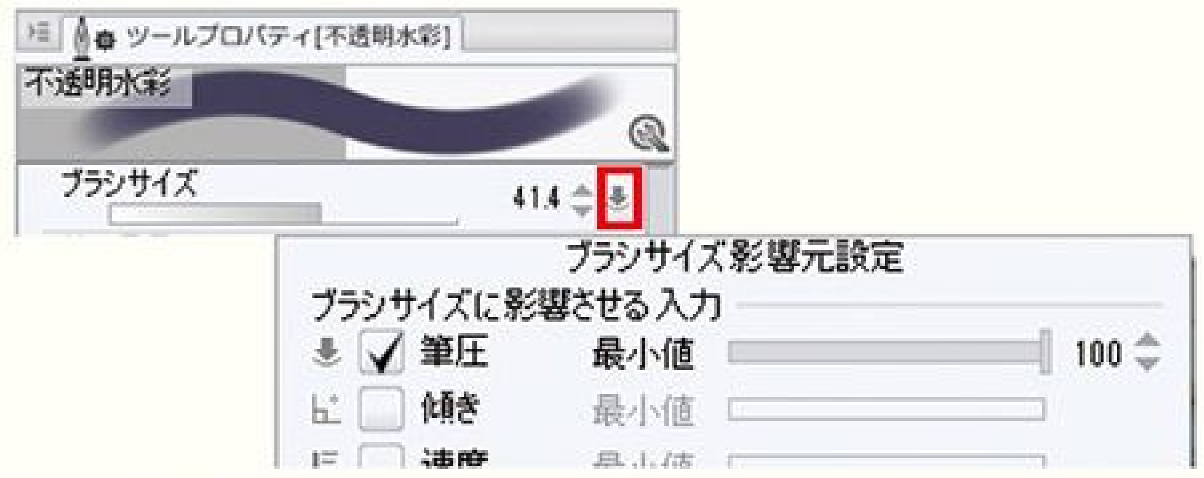
ツールを選択している時に、ツールプロパティパレット右下のスパナの形のアイコンをクリックするとサブツール詳細パレットを開くことができます



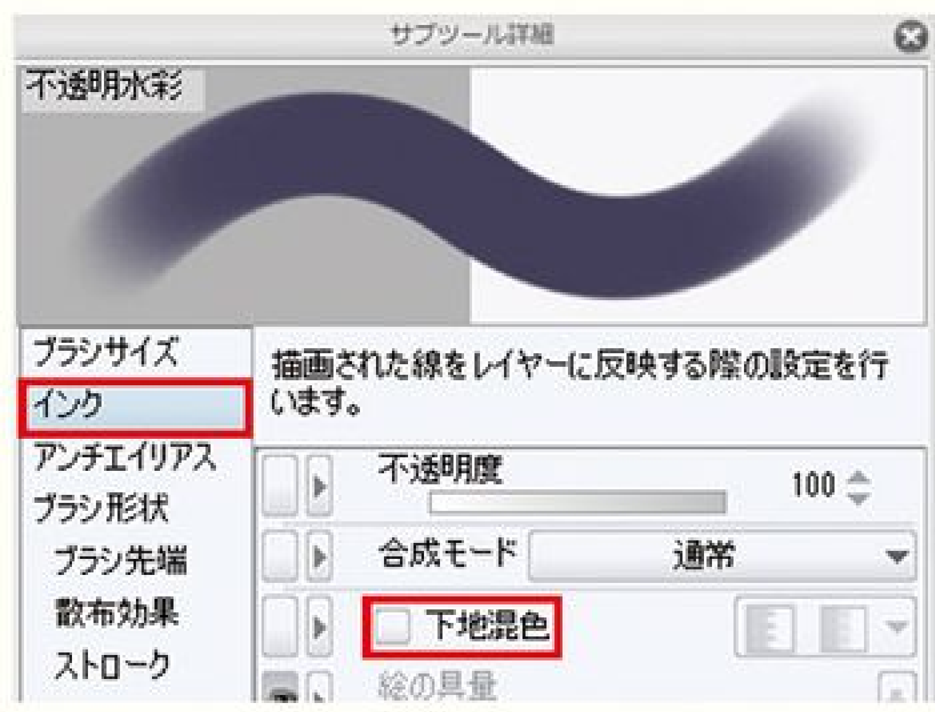


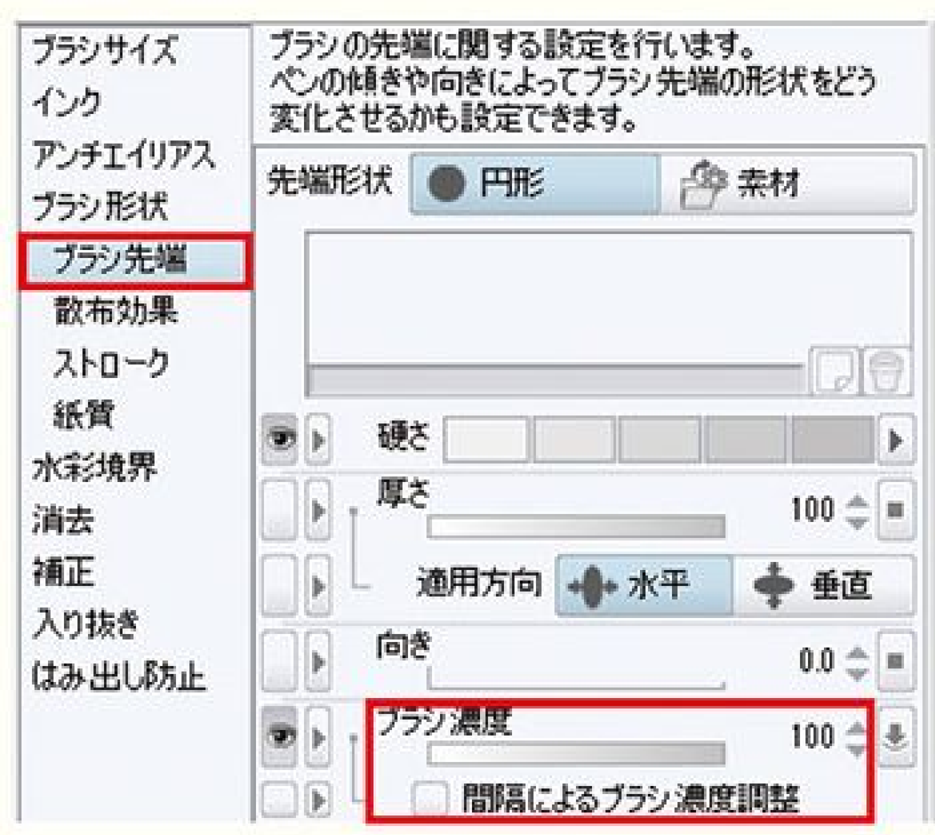
左側の項目から「紙質」と「入り抜き」を選択して変更しました

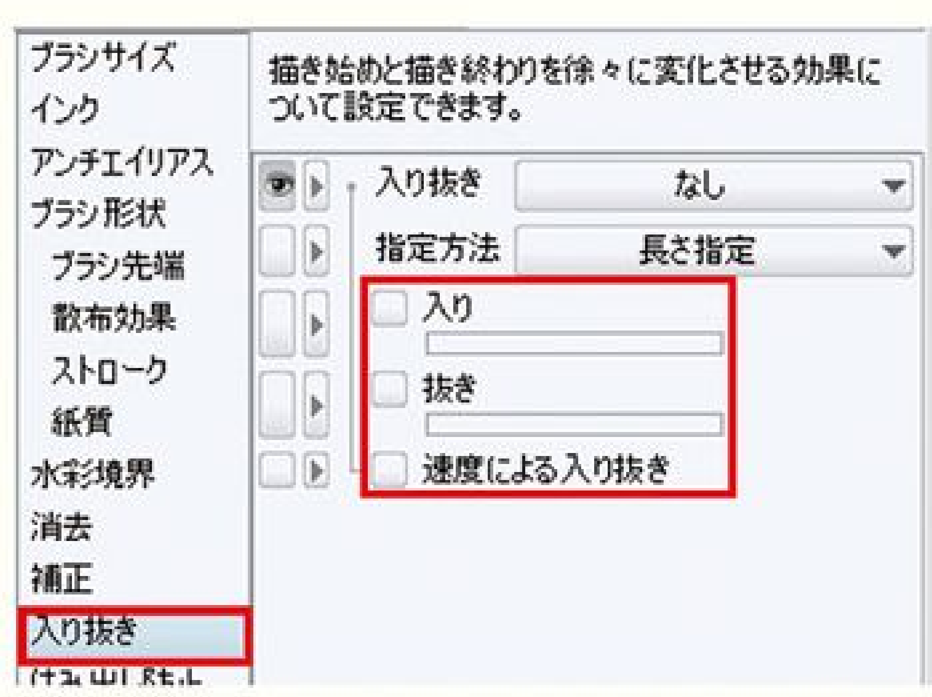
・「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」



ツールプロパティパレットの「ブラシサイズ」右端にある下向き矢印をクリックすると「ブラシサイズ影響元設定」が開くので「筆圧」の最小値を変更しました



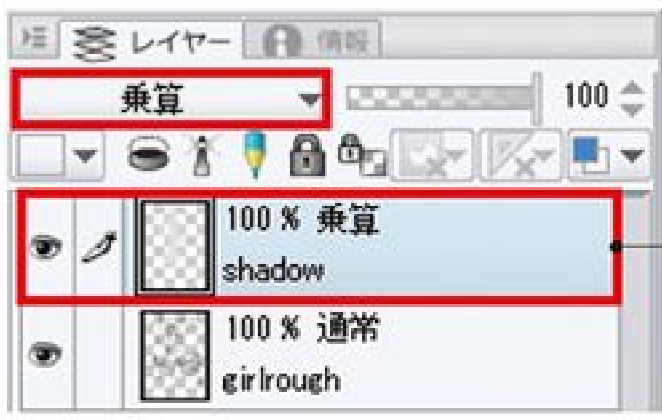




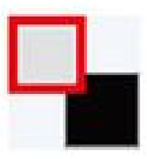
左の項目から「インク」「ブラシ先端」「入り抜き」を選択して変更しました

カラーラフの作成

01 今回も逆光を活用します。キャラクターと空間に影が落ちていると、窓の外の明るい青空と良い対比ができると思います。新規レイヤーを作って、影のシミュレーションをします。



①新規ラスターレイヤーを作成して名前を「shadow」とし、合成モードを「乗算」としました。ここに影を描画します



②描画色を選択し、「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択して描画しました



③影の方向などをここで確認しておきます。確認ができたらこのレイヤーは削除しても構いません

02 色を置いていきます。キャラクター、背景の影、青空にざっくりと色を置いてみました。ツールはこの時点では何を選んでも構いません。



①線画のラフレイヤーの下に新規ラスターレイヤーを3枚作成してキャラクターの配色、背景の影、青空の順に図のように配置して描画しました



②「筆」ツールでキャラクターの配色を描画しました



③「筆」ツールで背景の影の配色を描画しました

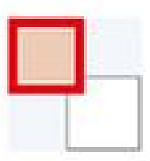


④「筆」ツールで青空の配色を描画しました

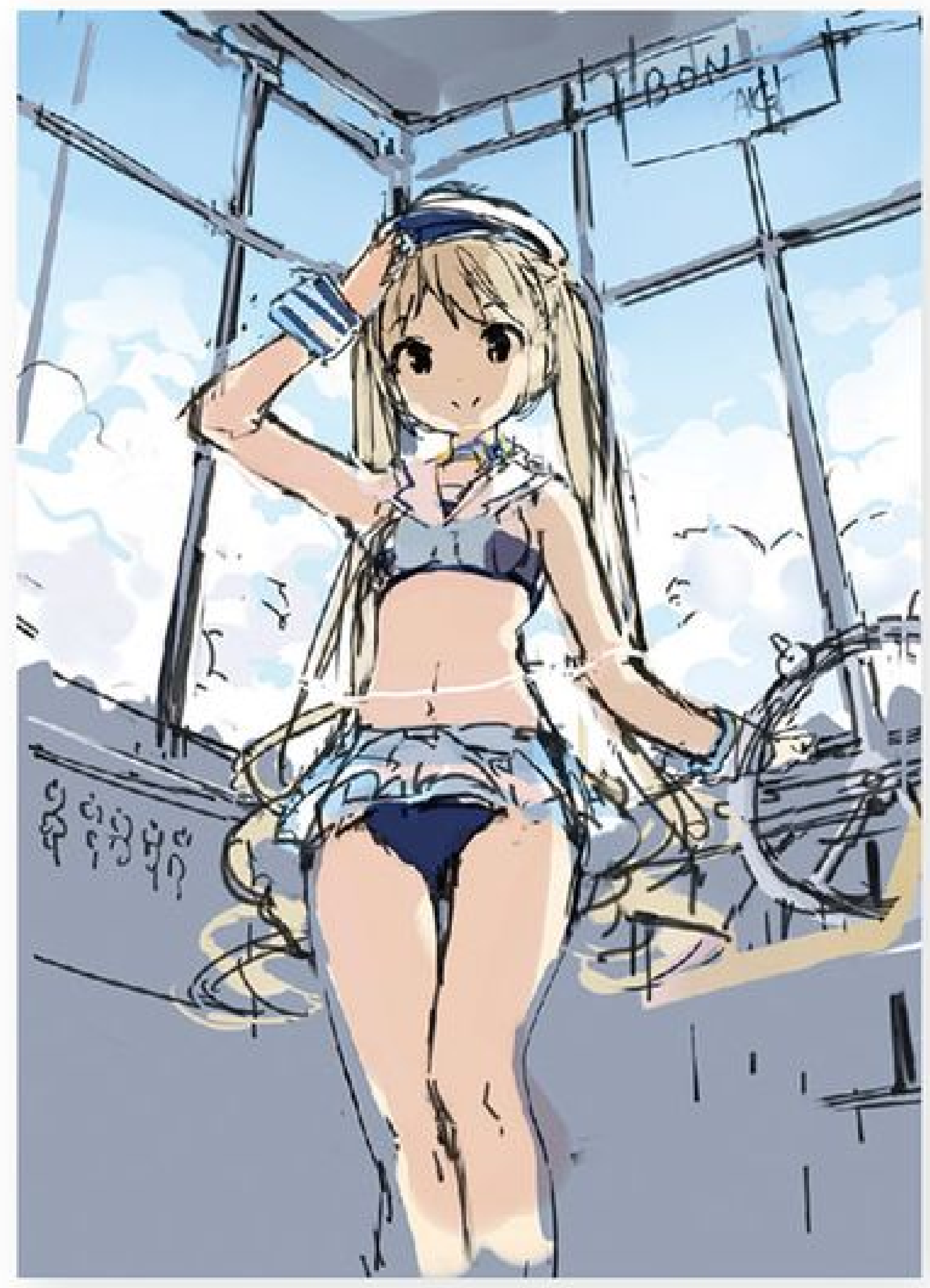
03 線画ラフの上に新規レイヤーを作成して、合成モードを「乗算」にし、計画通り、逆光によってできる影をキャラクターに描画します。



①新規ラスターレイヤーを作成して名前を「shadow1 girl」とし、合成モードを「乗算」として、描画後、不透明度を「85%」にしました



②描画色を選択し、「筆」ツールなどで描画しました



③キャラクターに影を描画しました

TECHNIQUES

カラーチャートについて

今回のイラストでメインに使う色について説明します。以下がメインカラーの4つです。

①空色：イラストのメインカラー

青系の涼しい色を活用したイラストを描きたいというところから始まり、青空が背景にあるイラストにする、ということがポイントだったので、空色をメインカラーにします

②背景の色1　影：メインカラーと対比するカラー

そして、「逆光を活用」する（人物と空間に影が落ちていると窓の外の明るい青空と良い対比になる）とも決めていたので、「空」と対比する「影」の色を決めなければなりません。イラスト全体の涼しい雰囲気を生かすため、影も寒色の青い色にします

③キャラクターの髪色：アイボリーイエロー

明るくて爽やかな女の子というイメージです。黒髪にするよりイエローのほうが、他の色との兼ね合いもあり、明るくなると思いました。服装の色にも空色、ブルー、イエローを加えています。

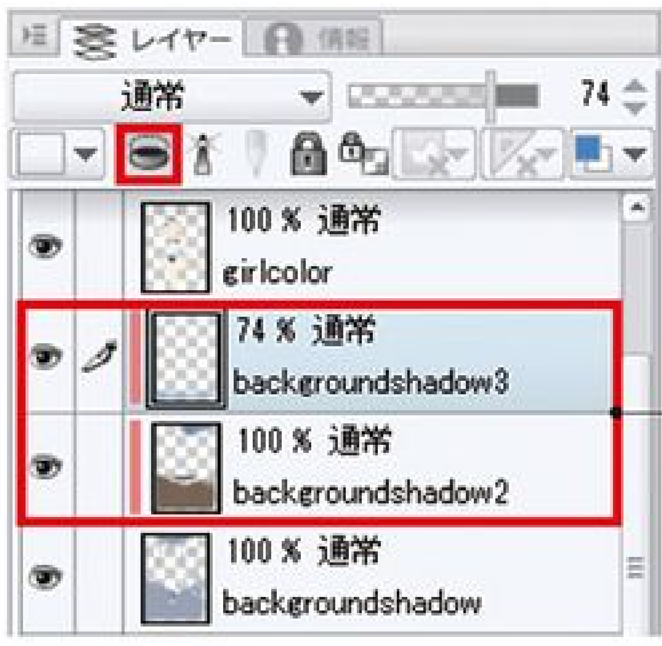
ここまでが、このページのステップ03までのことですが、空色と影部分のコントラストが弱くて、対比がよく感じられないと思ったので、影のブルーより重い茶色を加えてみました

④背景の色2　壁：暗いブラウン

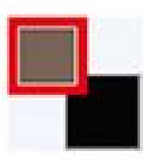
影のブルーより重い茶色です。こうすると前よりイラストの色のバランスが安定して見えます

04

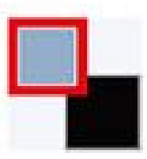
通常レイヤーをさらに作成して、暗めの茶色を描画しました。背景も人物も青色だらけなので、ブラウンを加えました。イラストの下側に色の重さが感じられて、視線が迷わなくなりました。



①新規ラスターレイヤーを作成して名前を「backgroundshadow2」「backgroundshadow3」とし、「下のレイヤーでクリッピング」ボタンをオンにしました



②壁の描画色を選択し、「筆」ツールなどで描画しました



③足下の描画色を選択し、「筆」ツールなどで描画しました



④「backgroundshadow2」レイヤーに室内の下の壁の茶色を描画しました。天井も少し濃い青色を置いてみました。「backgroundshadow3」レイヤーは、不透明度を「74%」に下げて足下から水色をなじませました

05

さらに、服のチェックパターンや背景の壁の鍵、窓の外など、イメージを膨らませて配色をしていきます。



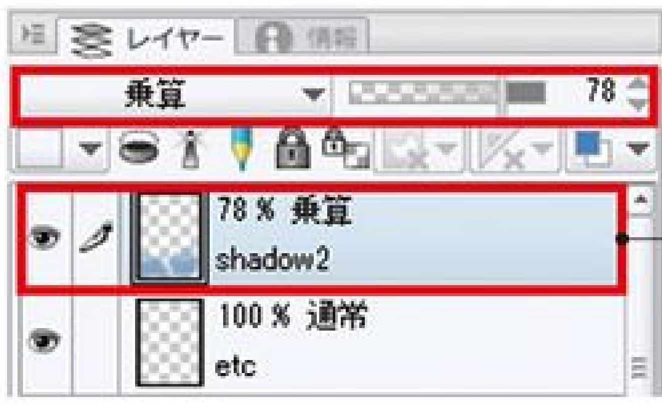
①新規ラスターレイヤーをキャラクターの影を描画してある「shadow1 girl」レイヤーより上に作成し、背景の鍵は「keys」、ボトムのフリルの影は「bottom-shadow」、ボトムのチェック柄は「bottom-check」、帽子とトップスのイエローは「yellow-line」、瞳の描画は「eyelig」、窓の外は「window」、その他は「etc」レイヤーを作って、それぞれ描画しました



②描画色を適宜変更し、描画しました。チークや膝、肘の赤みは、色が重なることがない「yellow-line」レイヤーに描画しました

06

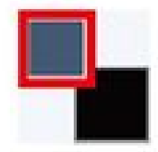
背景をもう少し暗くするため、新規レイヤーを作成し、足下から青色を描画しました。また、椅子などの描画レイヤーを作成し、そこに少し暗めの色を配色しました。



①新規ラスターレイヤーを一番上に作成して名前を「shadow2」とし、合成モードを「乗算」として、描画後、不透明度を「78%」にしました



②新規ラスターレイヤーをキャラクターのベースを描画した「girlcolor」の下に作成して名前を「chair」とし、椅子を描画しました。また、新規ラスターレイヤー「window-text」には窓に描かれているテキストなどを描画しました



③描画色を選択し、ツールは適宜変更して描画しました



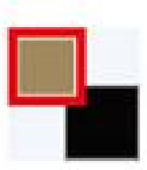
④背景を少し暗めにしました。「shadow2」レイヤーへの描画は、絵の下側から壁の上端程度までとなります。ここは、「エアブラシ」ツールを大きめのブラシサイズで使用しました

07

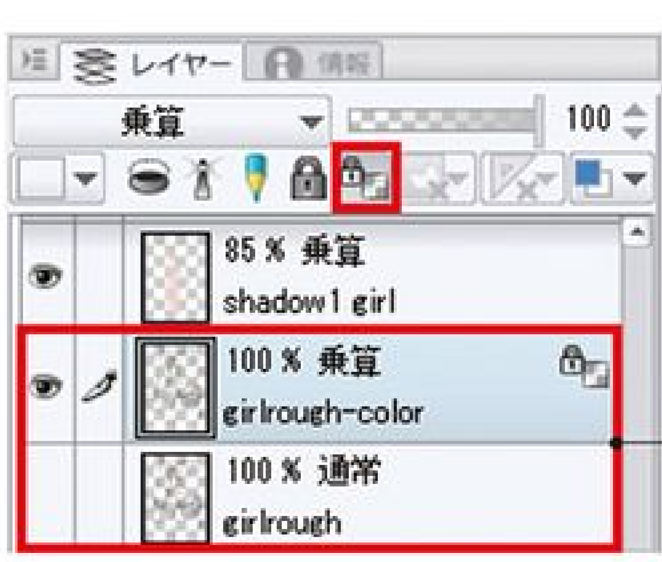
ハイライトを加えて、線画ラフにも色をつけたらカラーラフの完成です。



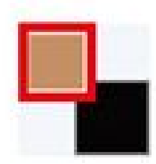
①新規ラスターレイヤーを一番上に作成して名前を「hi-light」とし、合成モードを「加算(発光)」として、不透明度を「55%」にしました



②描画色を選択し、「エアブラシ」ツールでハイライトを描画しました



③線画ラフレイヤーの「girlrough」を「レイヤー」メニュー→「レイヤーを複製」でコピーし、名前を「girlrough-color」とし、合成モードを「乗算」としました。「透明ピクセルをロック」ボタンをオンにし、元の「girlrough」レイヤーは非表示にしておきます



④描画色を選択し、「エアブラシ」ツールで髪や体の線画に描画しました



⑤ハイライトは左側の髪の毛と右側の髪の毛とほほの間に描画しています

詳細ラフの作成

01

Chapter 1の時と同様に線画をもう少し綺麗に取って、細かい部分まで描いていきます。その前にもう少しキャンバスを伸ばしたいと思ったので、変更します。カラーラフは拡大せず描画範囲を拡大します。



①「編集」メニュー→「キャンバスサイズを変更」を選択しました



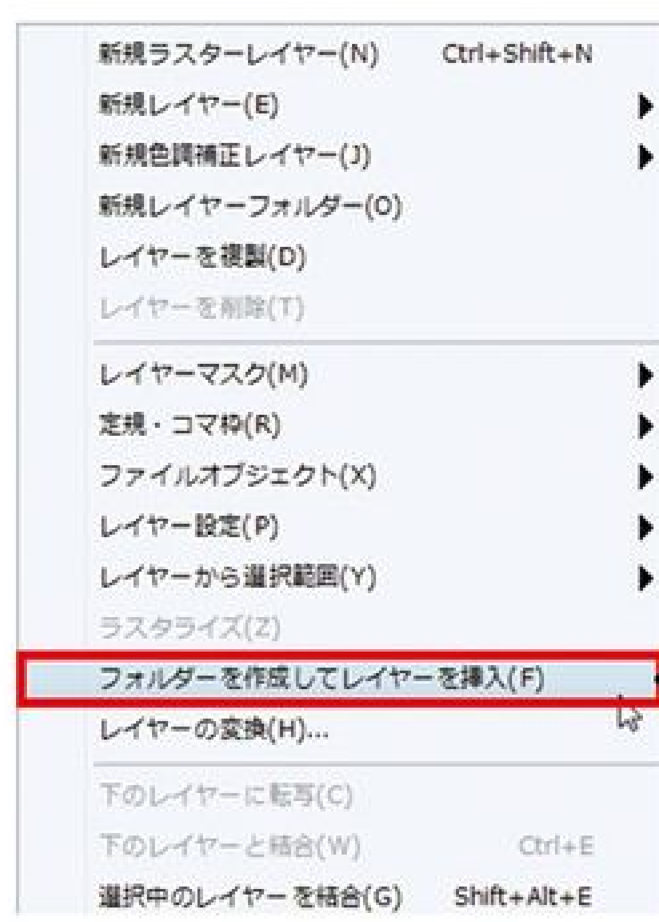
②A4くらいまでのサイズになるように数値を調整しました

02

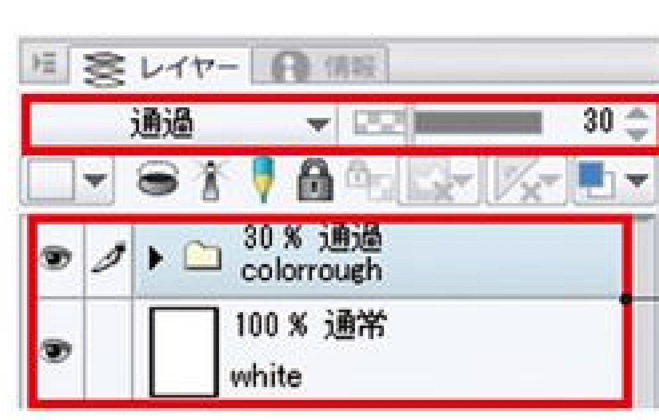
詳細ラフを描くための下準備として、これまで描いたラフをレイヤーフォルダーにまとめます。ここで、レイヤーフォルダーの合成モードを「通過」にして、不透明度を下げます。



①これまで描いたラフの一番上と一番下のレイヤーを「Shift」を押しながらクリックして、その間にあるレイヤーも残らず選択しました



②「レイヤー」メニュー→「フォルダーを作成してレイヤーを挿入」を選択しました



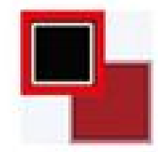
③作成されたレイヤーフォルダーの名前を「colorrough」として合成モードを「通過」にし、不透明度を「30%」程度にしました。また、新規ラスターレイヤーを作成して白く塗りつぶし、最下層に配置しました

03

新規ラスターレイヤーを2枚作成し、女の子と背景を分けて詳細ラフを作成します。カラーラフで決めたロウアングルの遠近感とキャラクターのシルエットを守りつつ、詳細ラフを描きました。
ゆがんでいた人体比率と、はっきりしていなかった背景の遠近を直しましたが、まだまだ目算のものなので、これから修正する必要があります。



①新規ラスターレイヤーを2枚作成して名前を「girl」と「background」としました



②描画色を選択しました



③「鉛筆」ツールの「濃い鉛筆」を選択し、ブラシサイズ「25」、硬さ「100」、ブラシ濃度「75」に設定しました



④「girl」レイヤーにはキャラクター、「background」レイヤーには背景をそれぞれラフよりも詳細な線画で描画しました。描画後「colorrough」レイヤーフォルダーは非表示にしています

背景パースと線画の作成

01

CLIP STUDIO PAINTには「パース定規」という、建物などを描く時に便利な機能があります。これを使ってパースに沿った線を引きます。



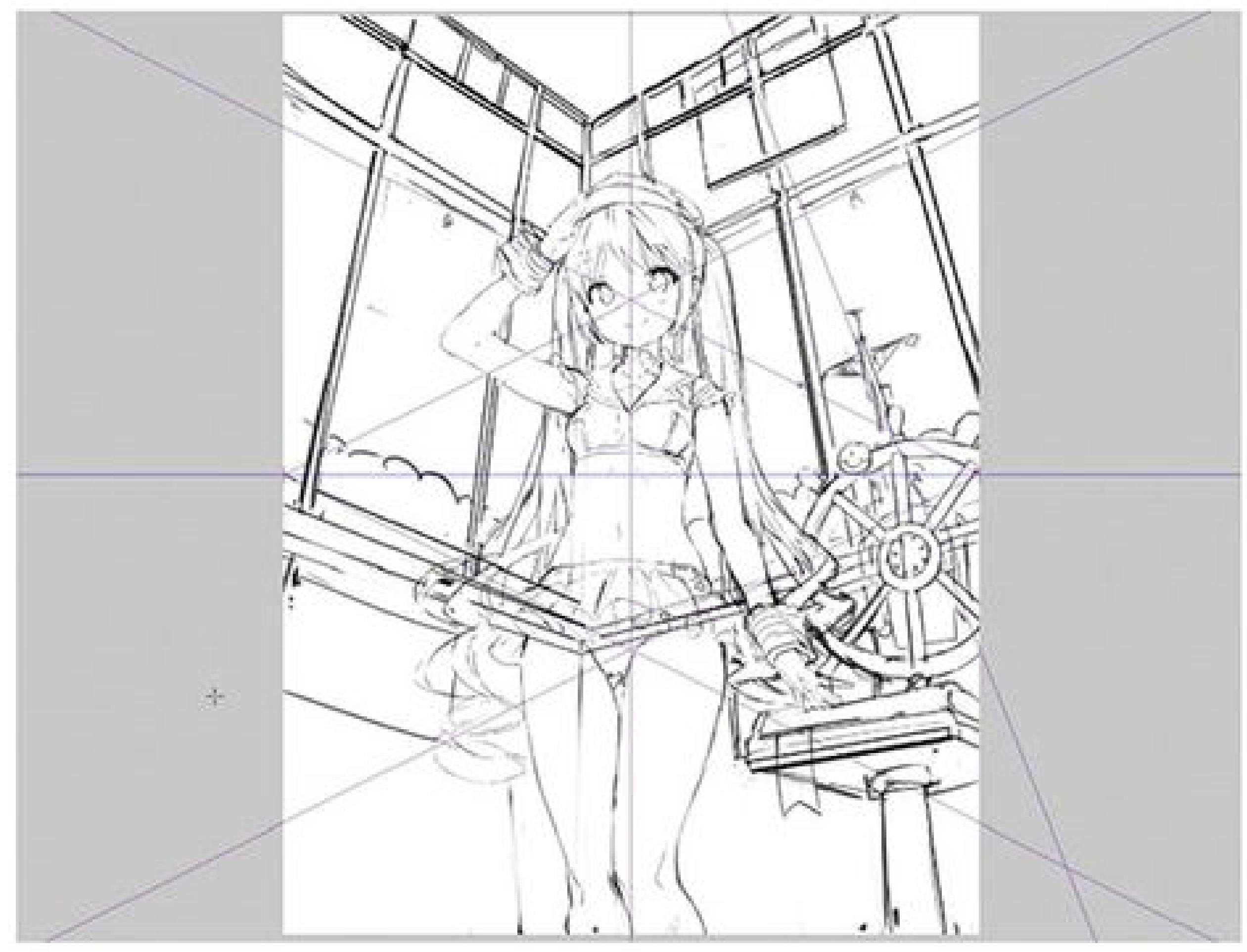
①「レイヤー」メニュー→「定規・コマ枠」→「パース定規の作成」を選択しました



②「パース定規の作成」パネルが開いたら、タイプに「3点透視」を選択し、「レイヤーを新規作成」にチェックを入れました



③新規ラスターレイヤーにパース定規が作成されたら、名前を「pers-back」として、「background」レイヤーの上に配置しておきます



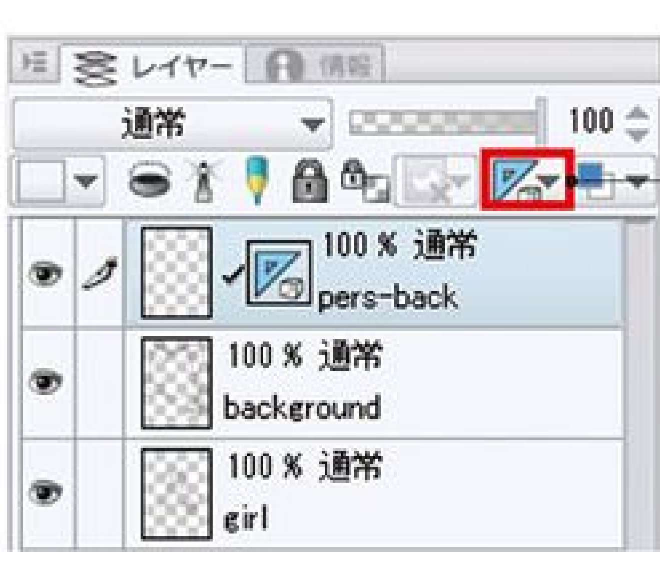
④パース定規が表示されました

02

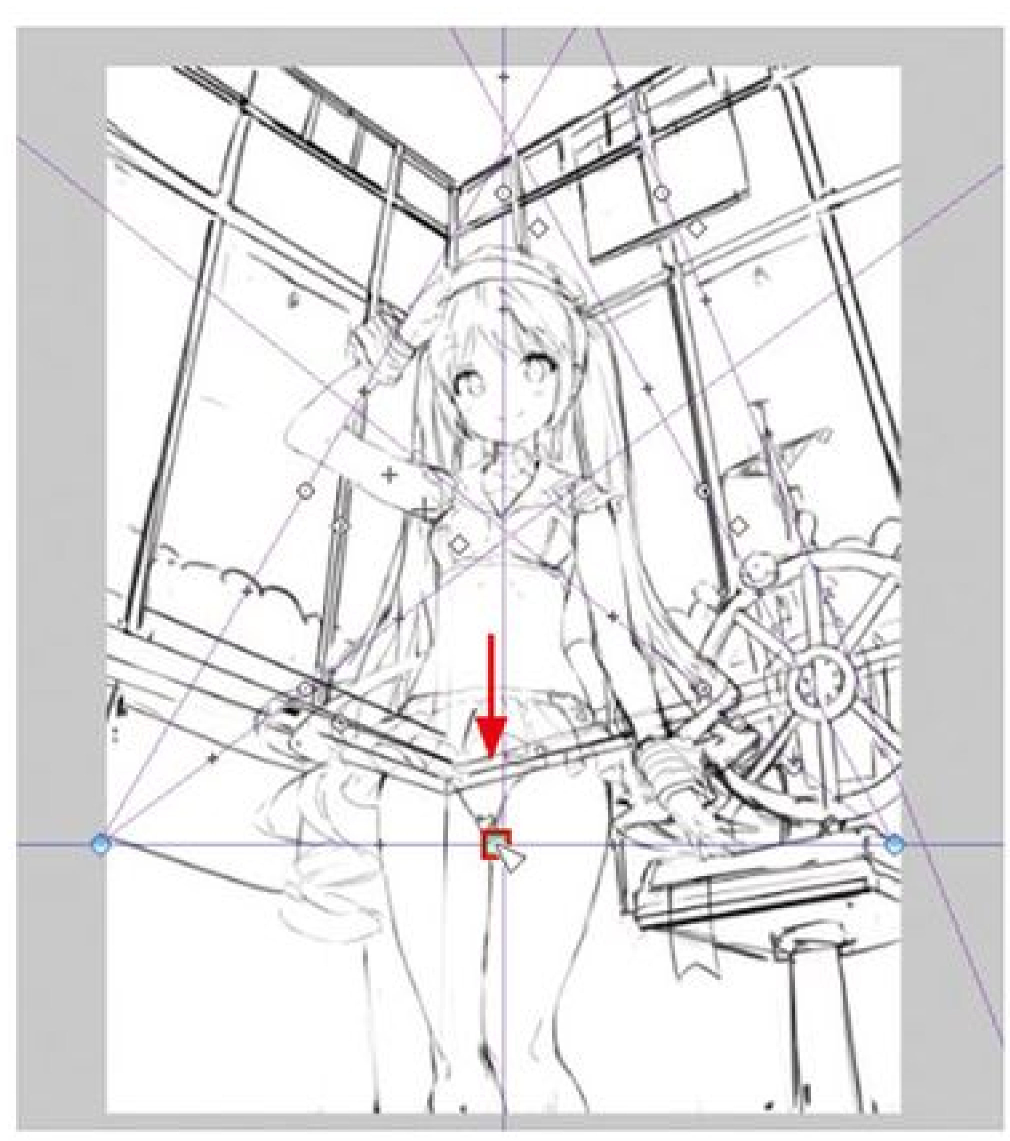
アイレベルを設定します。アイレベルは見る側の目の位置です。今回はロウアングルなので、下に下げます。



①「操作」ツールの「オブジェクト」を選択しました

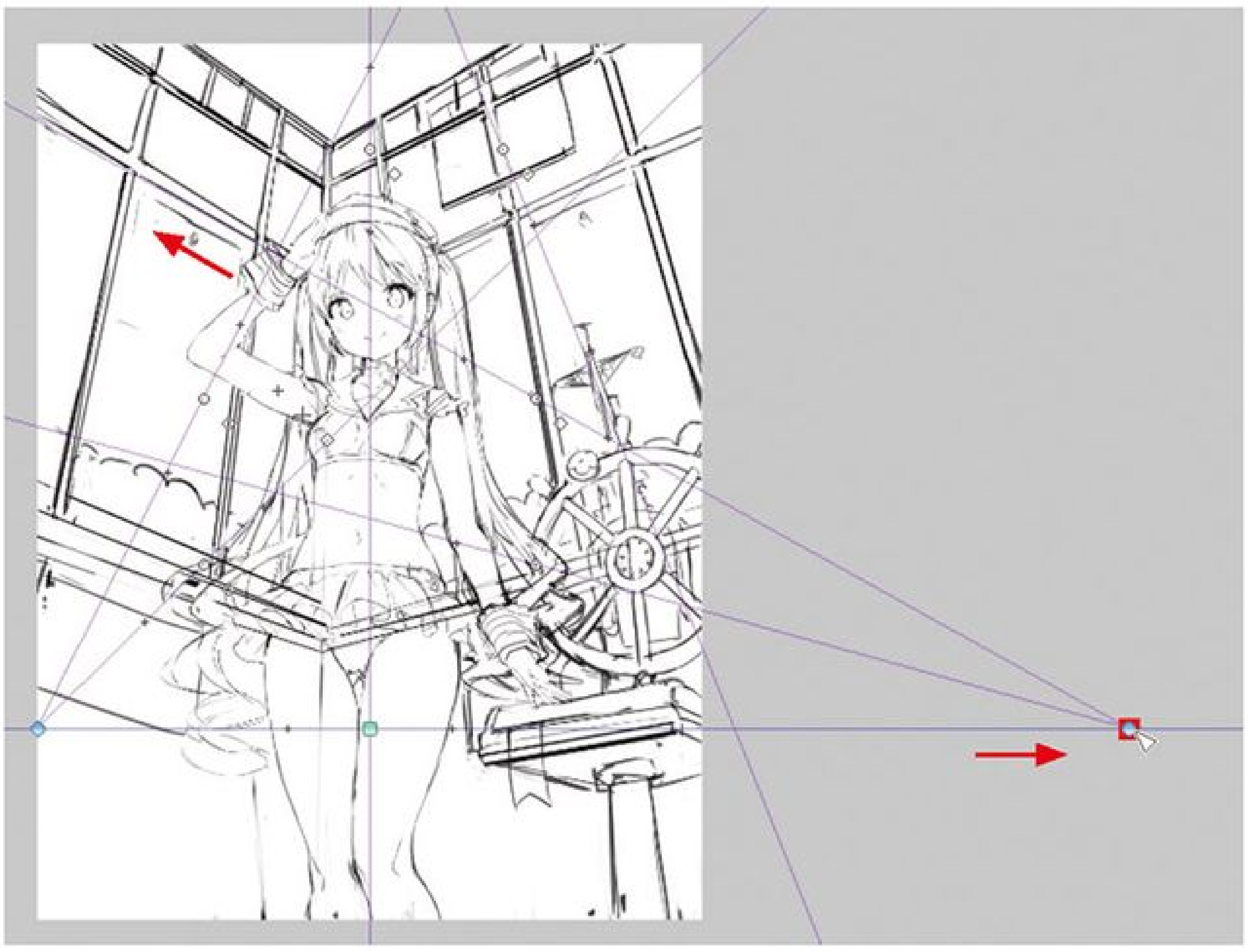


②定規の表示範囲を設定で「編集対象のときのみ表示」を選択しました。この場合、「pers-back」レイヤー選択時のみ、パースが表示されます。場合によって適宜使い分けます



③アイレベルのハンドルをつかんで、下に移動しました

03 消失点も移動して設定します。消失点とアイレベルを移動して、ラフに当ててみながら消失点の適切な位置を探します。



消失点のハンドルをつかんで、右に移動し、背景の左上にあるフレームに上側のガイド線が沿うような位置に設定しました。しかし、下側のガイド線がフレームに沿っていません。これはアイレベルをさらに下に下げないとならないということです。今回は3点透視を選択したため、3つの消失点について、それぞれ位置を設定し、ガイド線を合わせていくことになります

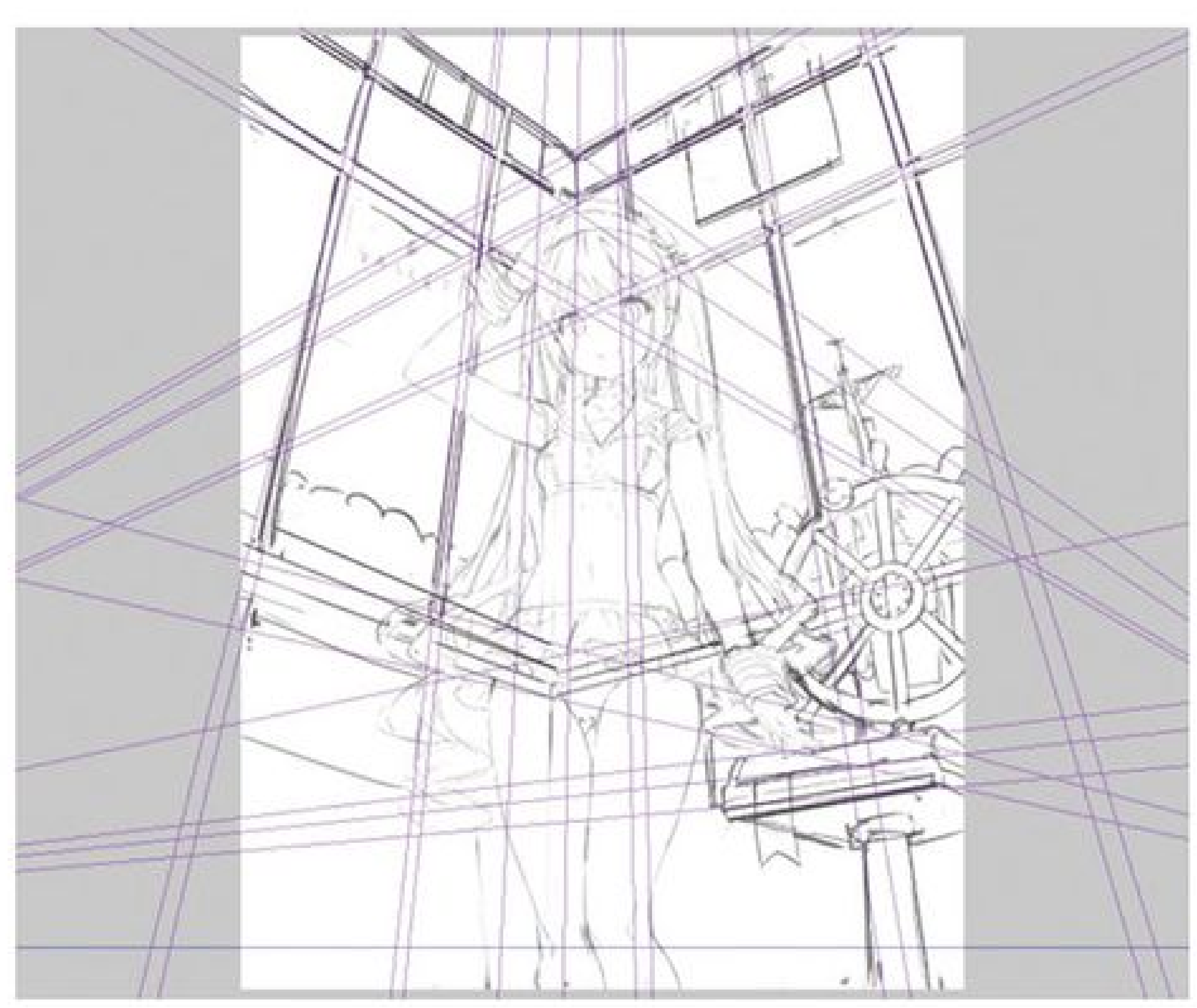
04 デフォルトでは消失点一個あたり、ガイド線が2つなのですが、ガイド線の追加ができます。ガイド線を追加したい消失点から伸びるガイド線のハンドルを選択し、マウス右ボタンクリックして表示されたメニューから「ガイドの追加」を選択します。



②途中、中央の線と背景の位置が合わなかったので、背景を少し変更しました



①ガイド線のハンドルを選択してから、ガイド線付近で右クリックし「ガイドを追加」を選択して、ガイド線を増やしました



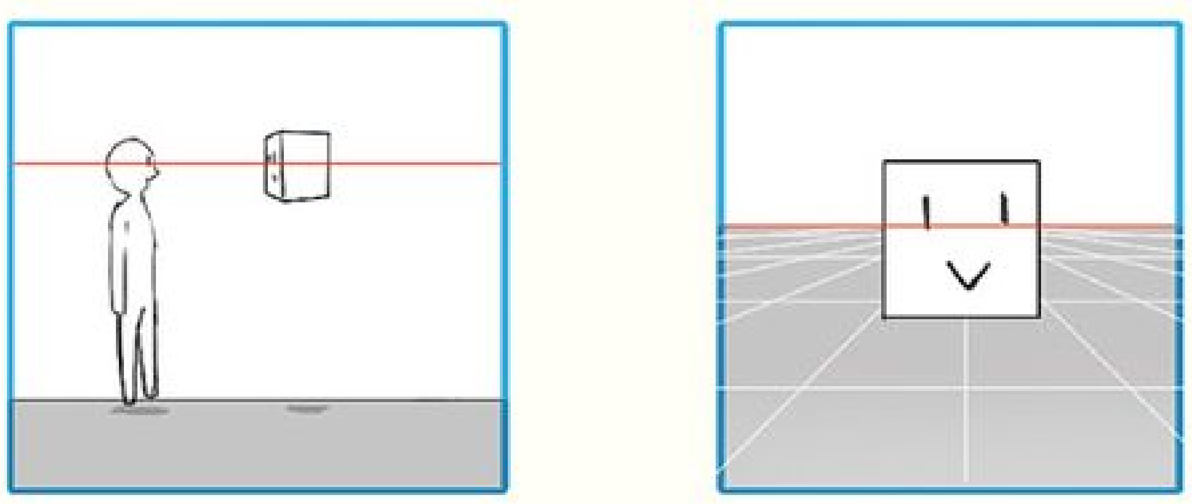
③背景に合わせてガイド線を配置しました

TECHNIQUES

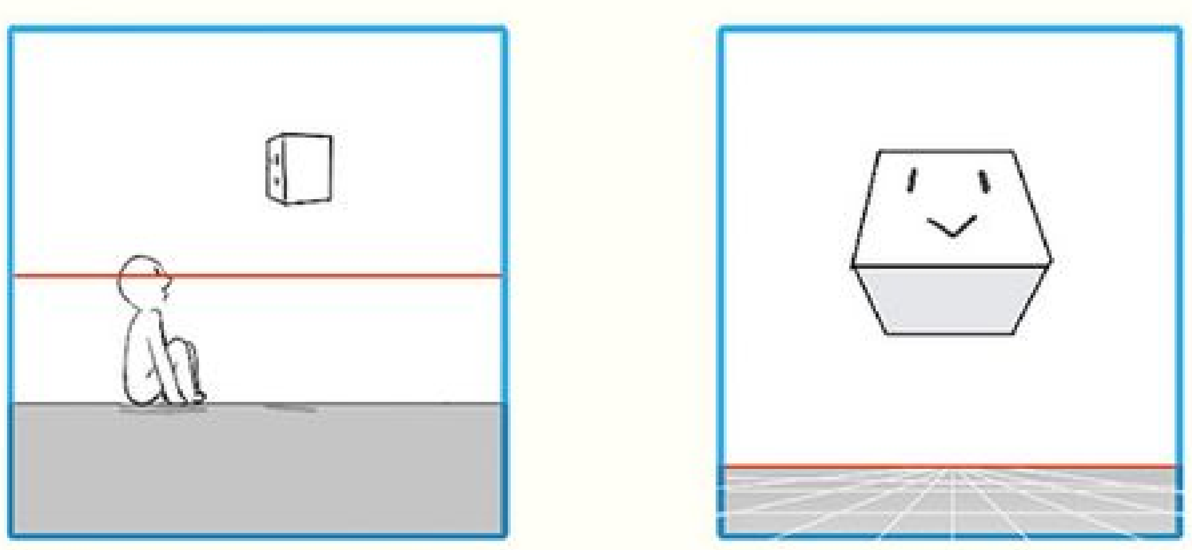
3点透視とアイレベルについて

目に見える「遠近感」をキャンバス上で表現するために「透視図法」を使います。つまり透視図法とは、遠いのものと近いものを絵で描くための手法で、これによって描いた図を透視図と言います。透視図の主な要素には、水平線と基準線、消失点があります。それぞれ説明していきましょう。

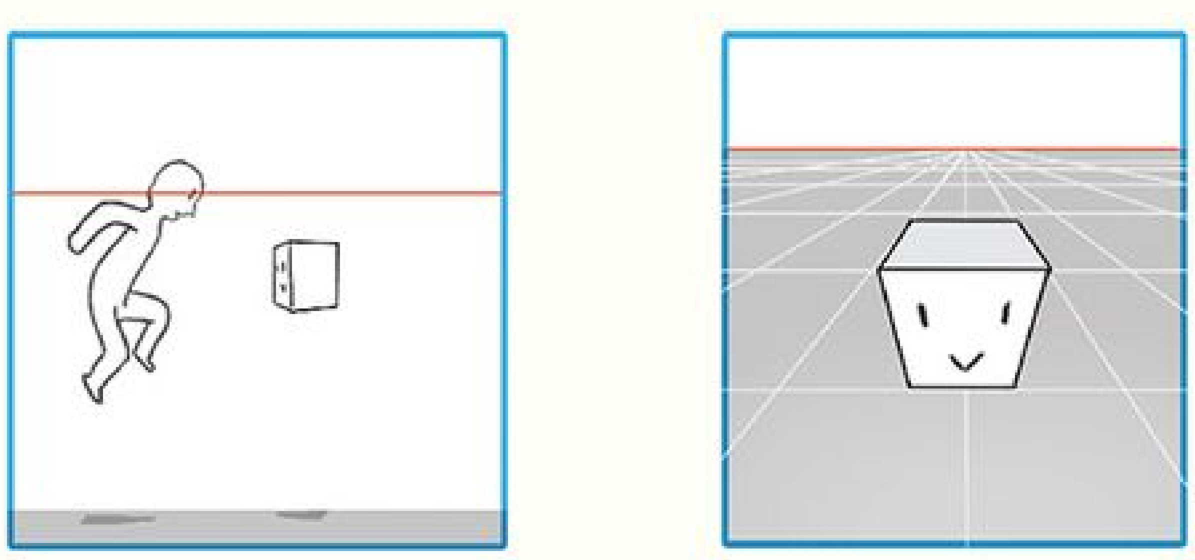
・水平線（アイレベル）
あなた(カメラ)の視線の高さです。目に見える全てのものは、遠ざかるほどこのアイレベルに近づいていきます。あなた（カメラ）が座ったり立ったりすると、アイレベルが変わります。



アイレベル：あなたの目の高さと同じ位置



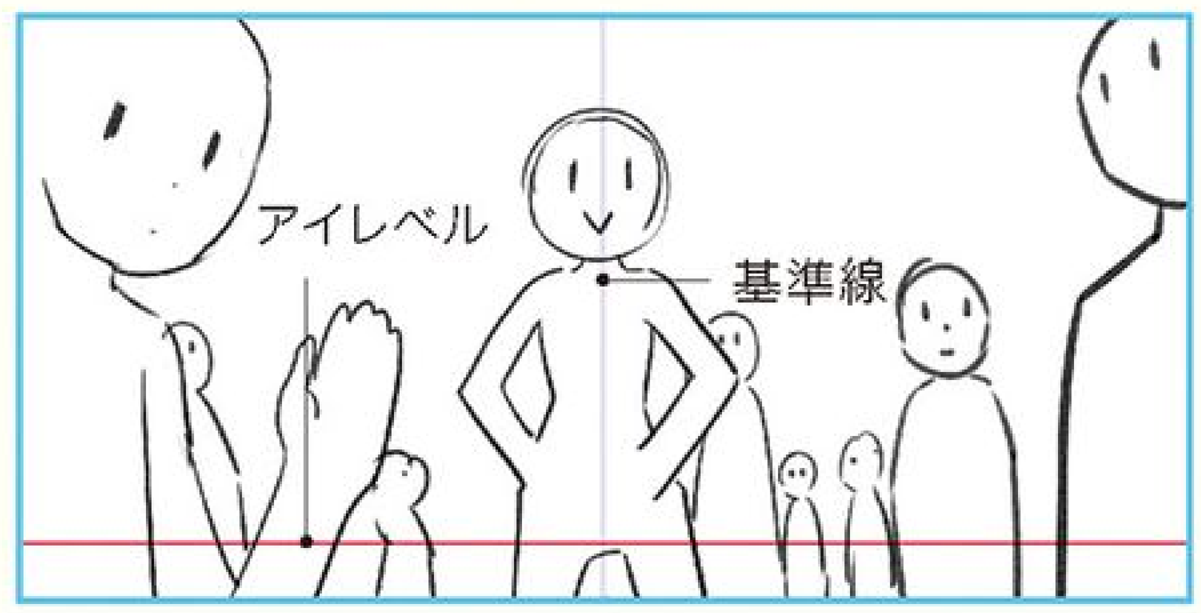
アイレベル：ローアングルなので、低い位置



アイレベル：ハイアングルなので、高い位置

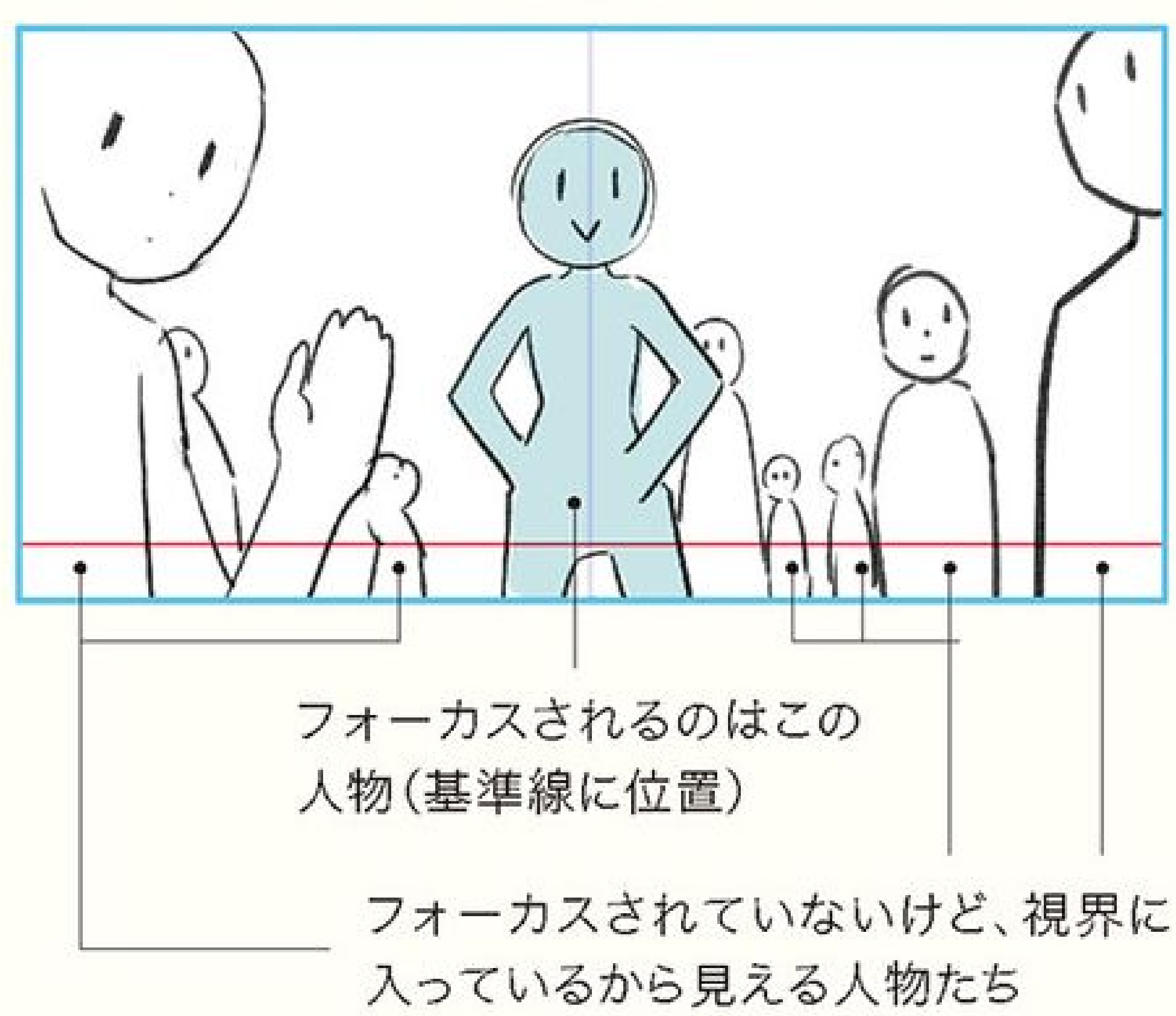
・基準線（重力線）
視界の中央に位置する垂直線です。この垂直線が、視線（フォーカス）の方向だと考えても良いです。

【視界】



視界の中央に垂直線があるので、視界がそのままキャンバスになった場合は、一番フォーカスさせたい（アピールさせたい、一番メインに見せたい）物体が垂直線の上に位置するのが普通ですが、必ずそうしないといけないわけではありません。視界と基準線の関係を利用して、色々な演出ができます。

【視界】



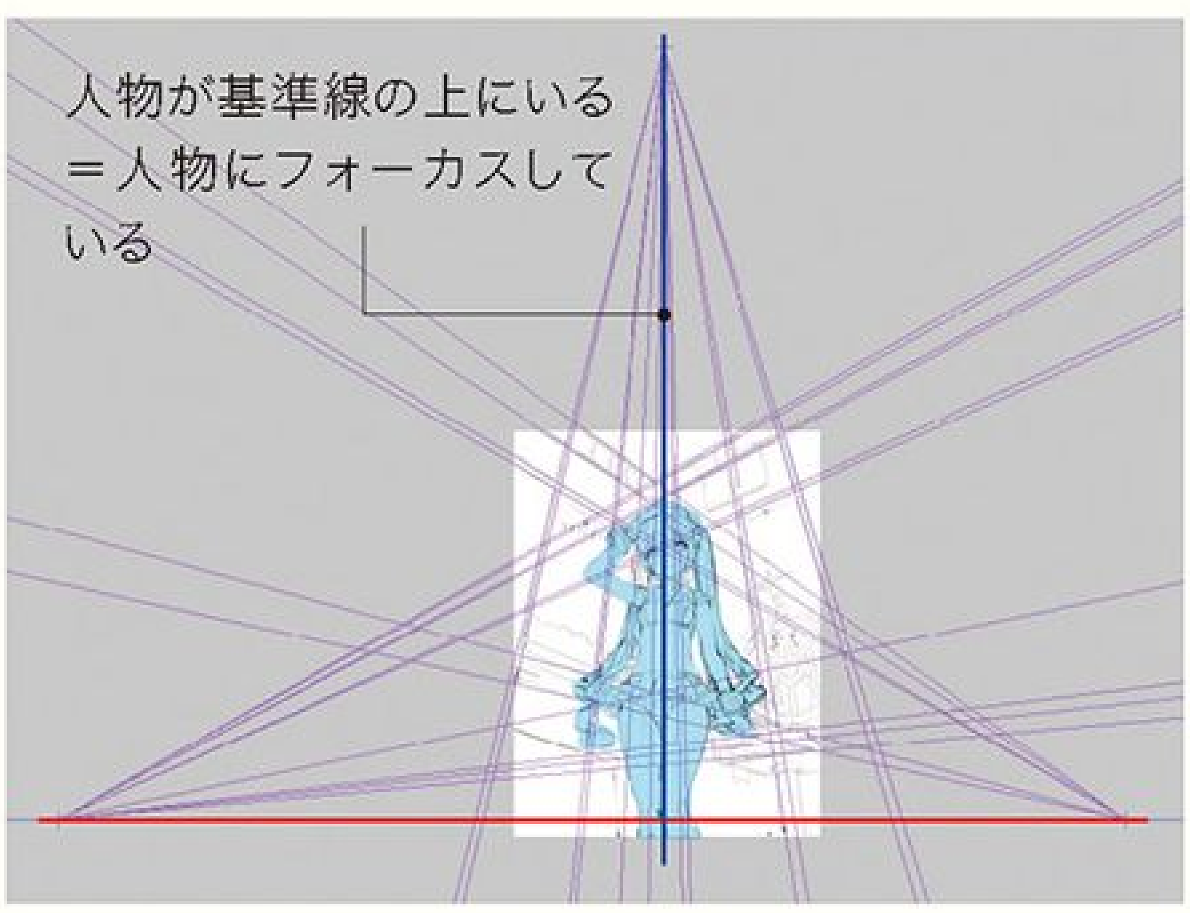
通常はこのような配置ですが、たとえば次ページのような演出も考えられます。

【視界】



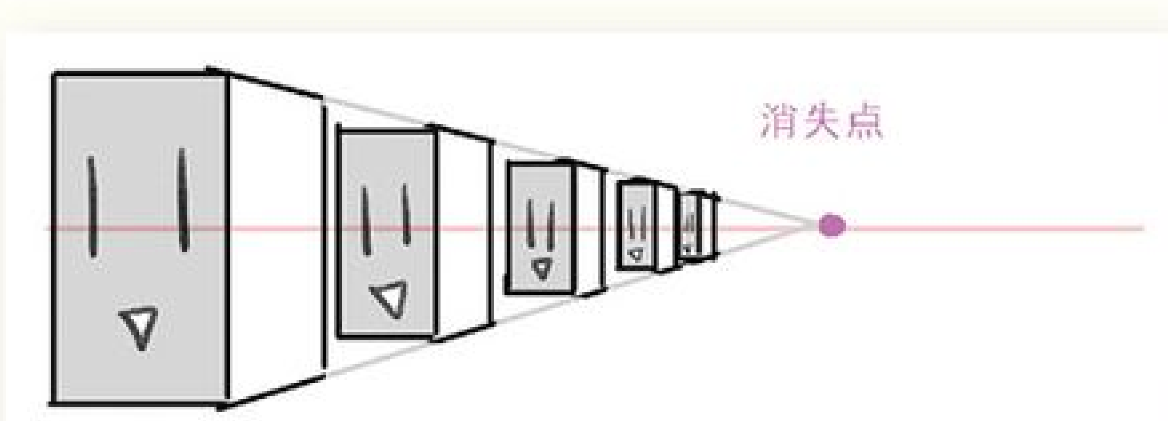
目を覚ましたら空（フォーカスの対象）が見えたと思いきや、仲間に囲まれていました、的な演出

今回のイラストをサンプルにすると、次のようなことになります。



・消失点

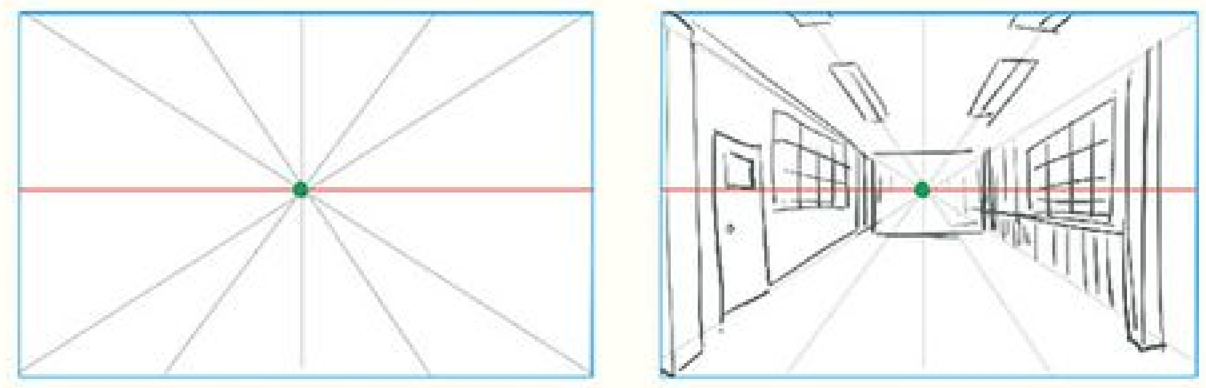
視界に存在する全ての平行な直線は、距離に比例してこの消失点へと近づいていき、やがて消えます。



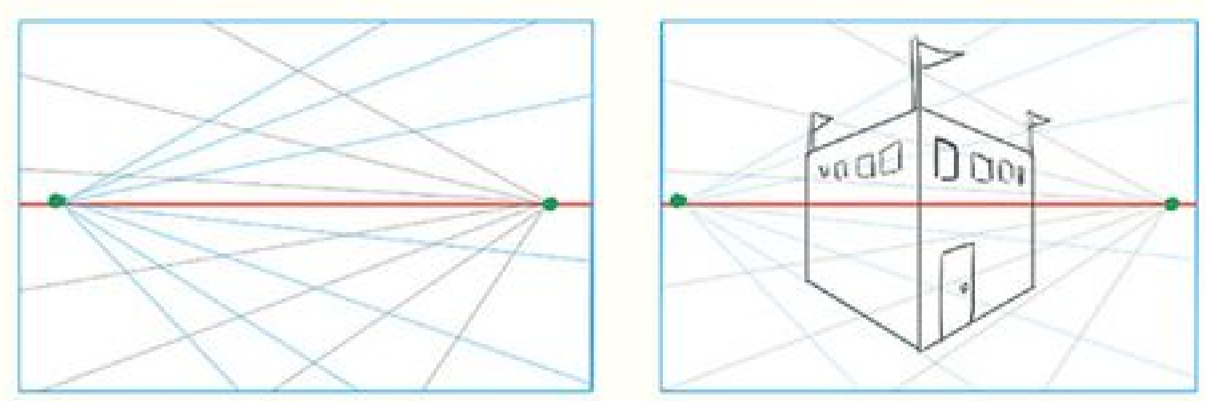
・1点透視、2点透視、3点透視

消失点の数によっていくつかの透視図法があります。消失点の数は描くものによって変わります。

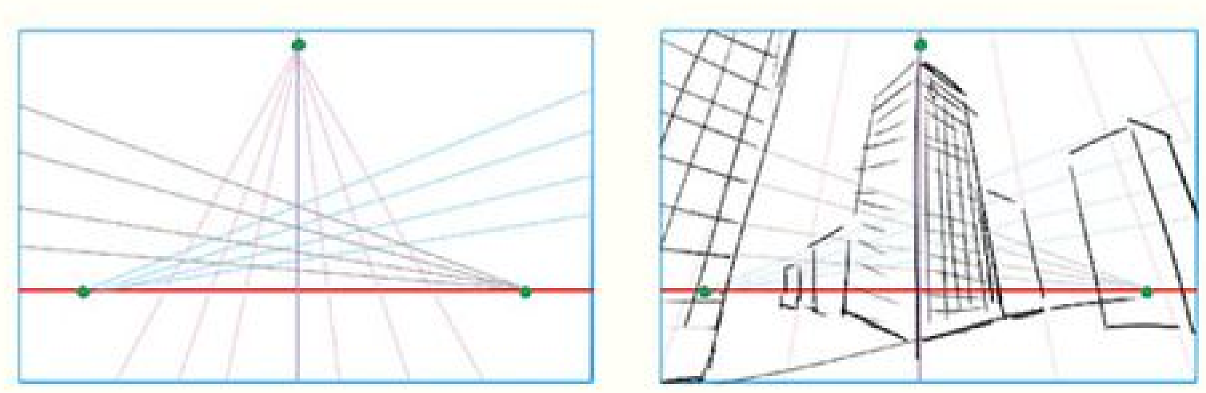
1点透視は、消失点が1つの透視図法です。学校の廊下などを描く時に使います。



2点透視は、消失点が2つの透視図法です。建物などを描く時に使います。



3点透視は、消失点が3つの透視図法です。とても立体感が感じられる透視図法です。都会のビル、空から見下ろした町など、遠景を描く時によく使われています。3つの消失点2つはアイレベル（水平線）に、残る1つは基準線の上にあります。

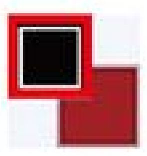


05

線を引いていきます。「特殊定規にスナップ」を利用して線を引くと、パースに合わせた正確な線が引けます。遠近の正確度の心配なく描けるので、このまま「pers-back」レイヤーに描画します（ガイド線の操作についてはP.138も参照ください）。



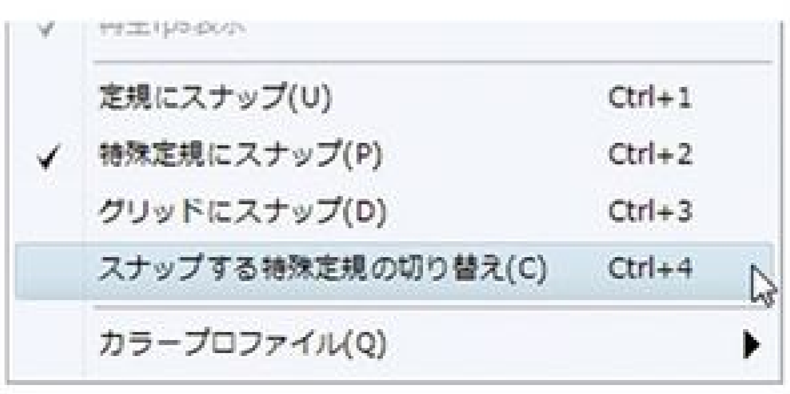
①メニューの下にある「特殊定規にスナップ」をオンにしました

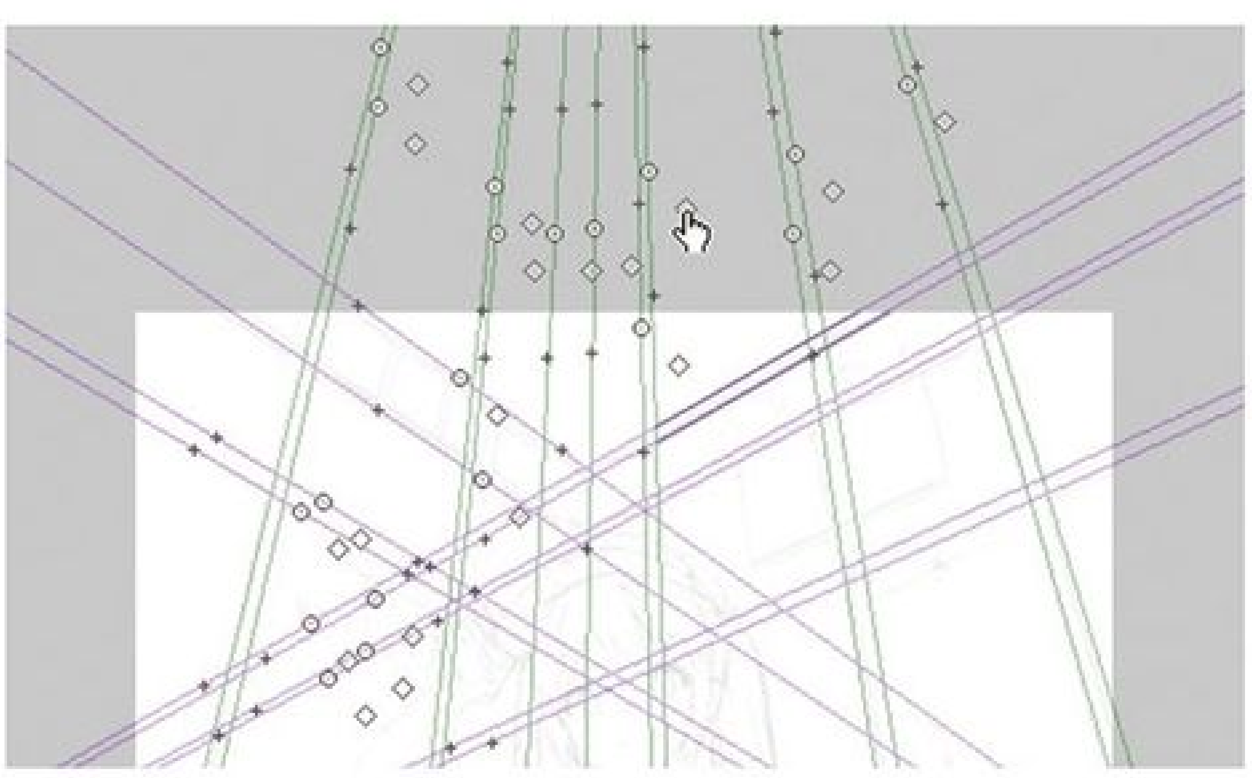


②描画色を選択しました

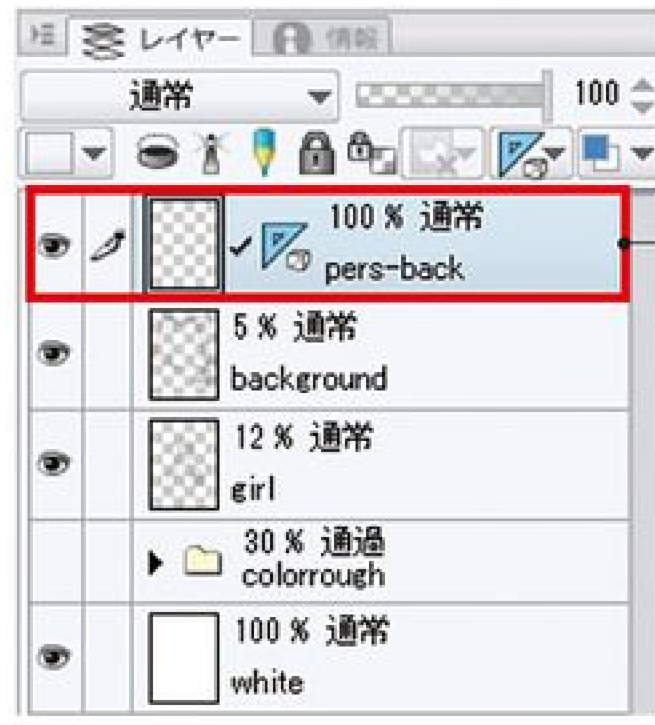


③「鉛筆」ツールの「濃い鉛筆」を選択し、ブラシサイズは「12〜15」に設定しました

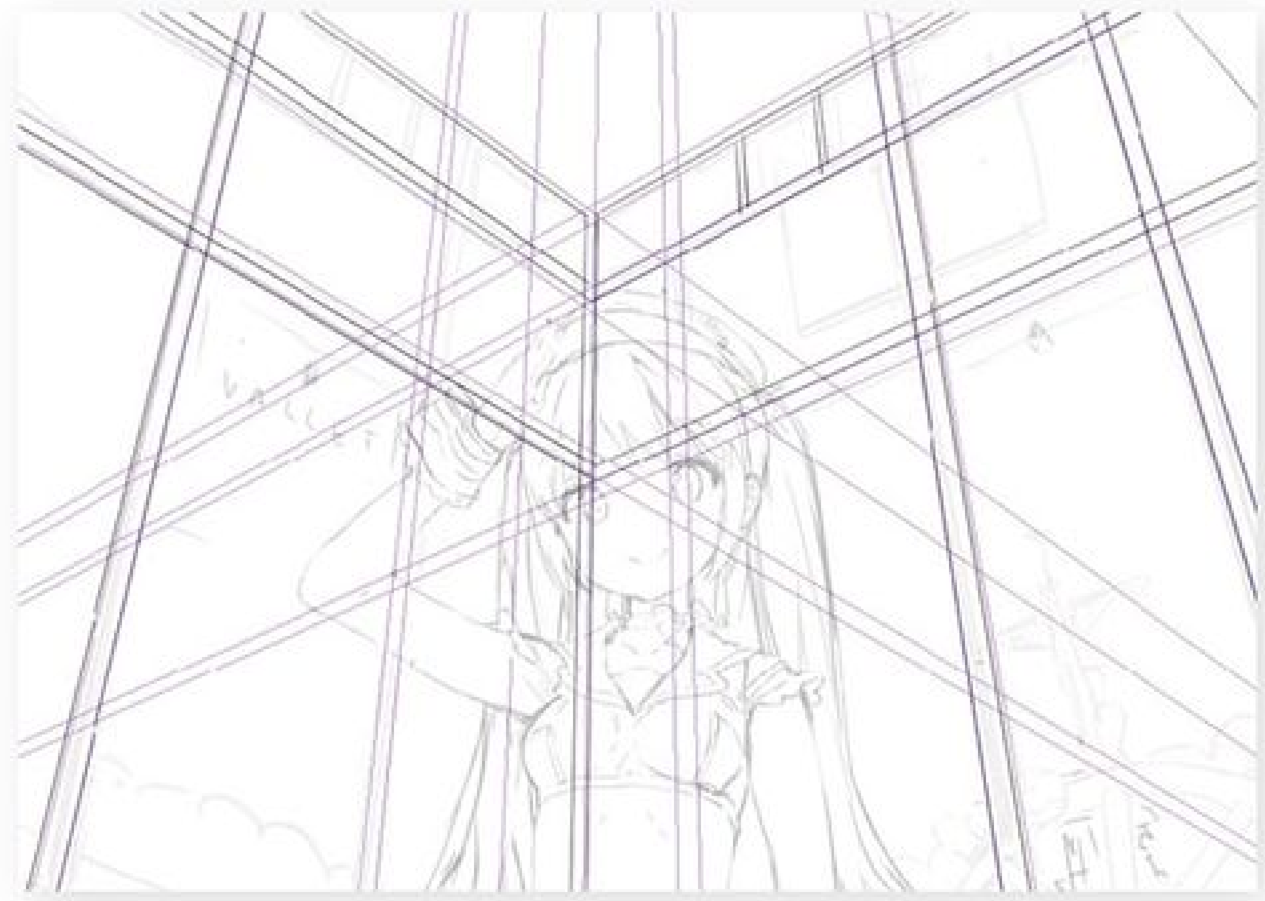




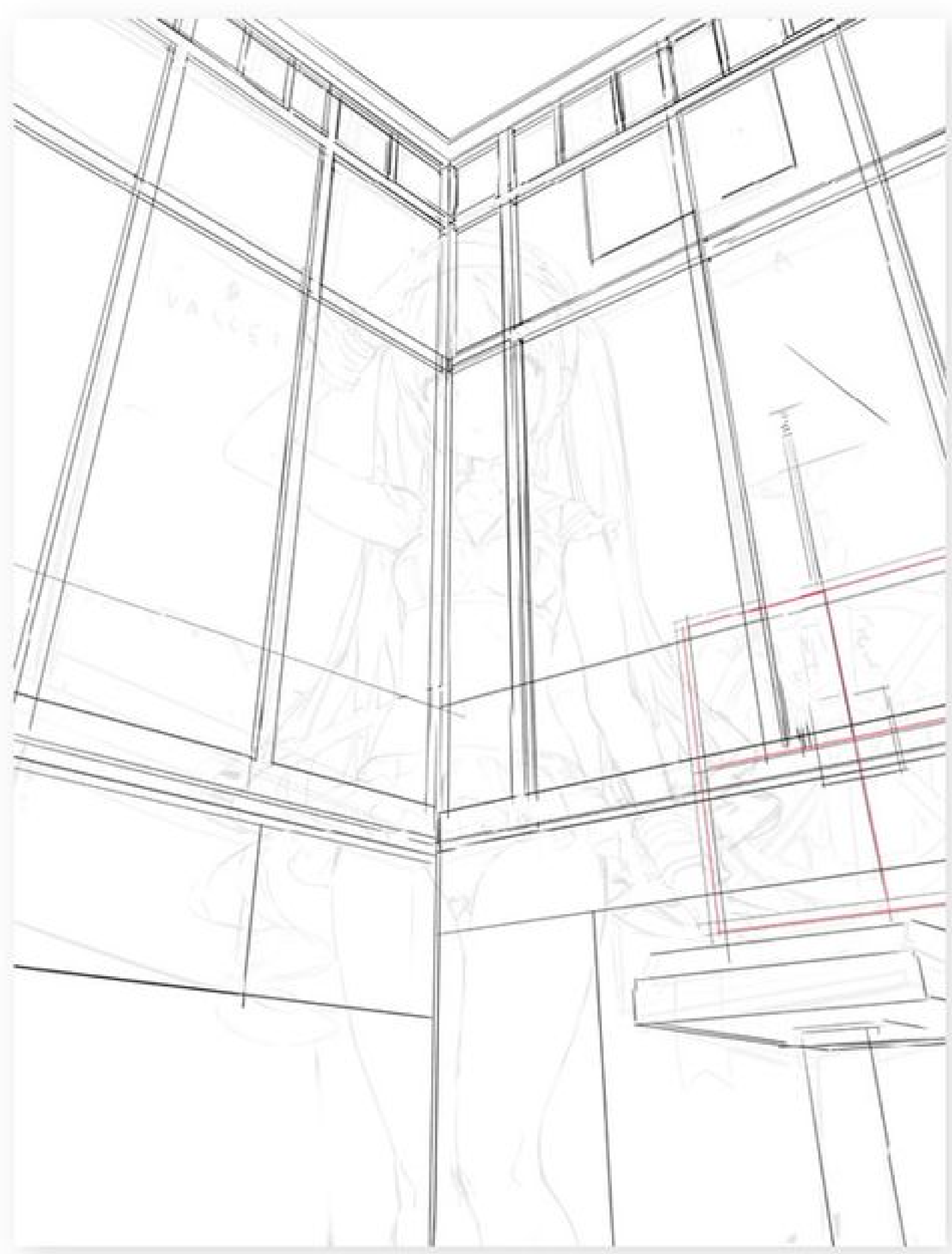
⑥パースに沿って線が引けない場合は、ガイド線の色を確認します。全てのガイド線が緑色の場合は、「表示」メニュー→「スナップする特殊定規の切り替え」をクリックして紫色にします。一部のガイド線が緑色の場合は、そのそばにある菱型のハンドルをクリックして紫色に変更します



④「background」と「girl」レイヤーの不透明度を下げて、「pers-back」レイヤーを選択しました



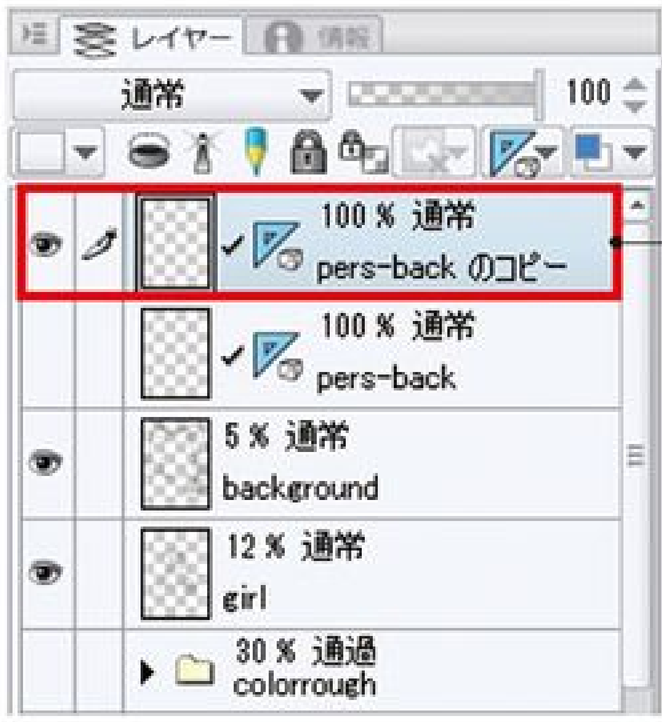
⑤ガイド線上でない場所でも、パースに沿って線が引けます。これを利用して線を引いていきます



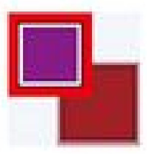
⑦背景のパースに沿って線を引きました。右側の赤い部分は、舵取りのためのスペースです。その上からのぞくのは、他の船のマストをイメージしたものです

06

いったん線を引いたものの、なんだかはっきりしない気がしたので、もう一度線を引き直します。



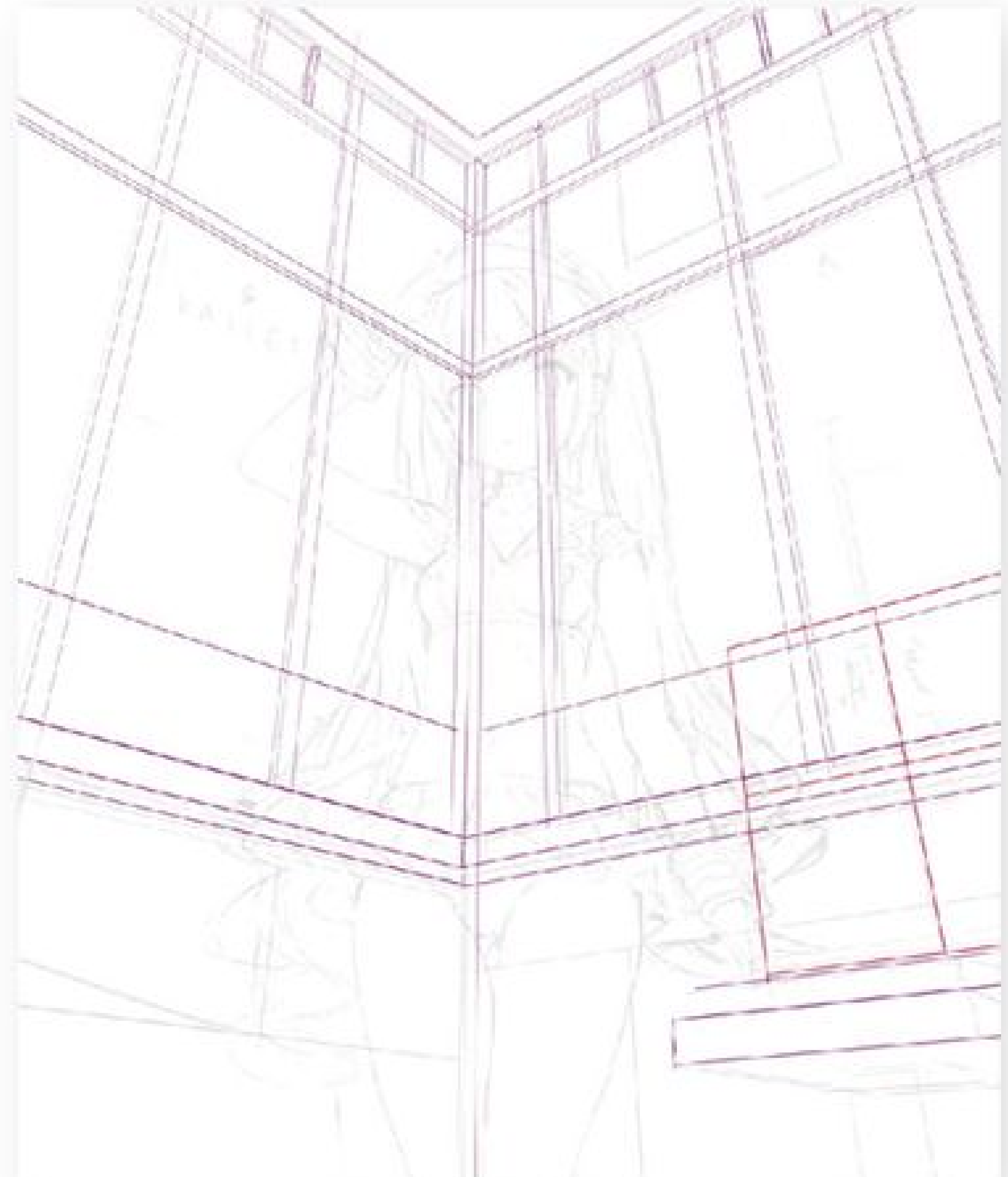
①「pers-back」レイヤーを選択して、「レイヤー」メニュー→「レイヤーを複製」を選択しました。「Ctrl＋A」で全選択をしてから「Delete」キーを押し、パースだけが残った描画のないレイヤーにしました



②描画色を選択しました



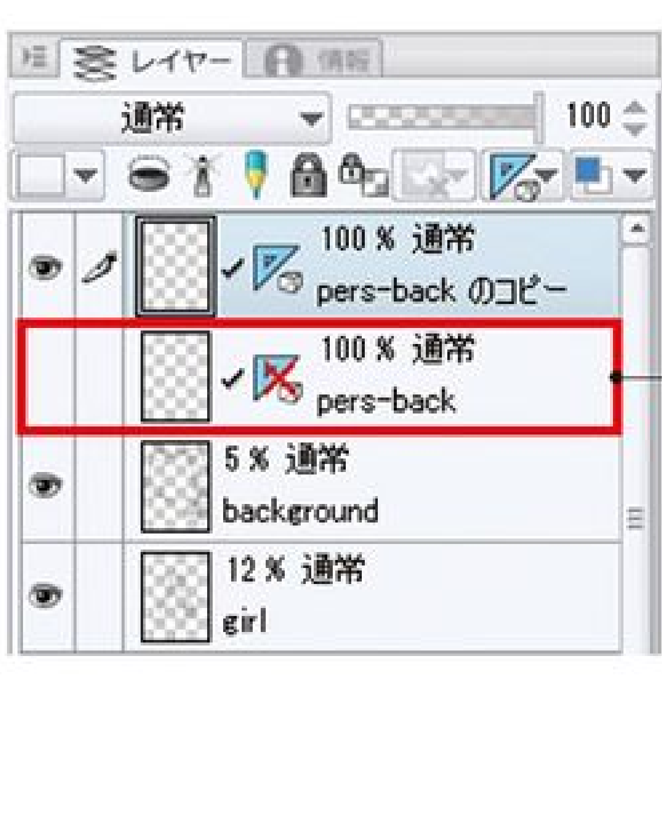
③「鉛筆」ツールの「濃い鉛筆」を選択し、ブラシサイズは「12～15」に設定しました



④再度パースの線を取り直します

07

今回は「定規の表示範囲を設定」メニューでレイヤーが編集対象になった時（＝レイヤー選択時）にはパース定規が表示されるようにしましたが、パース定規を非表示にすることもできます。これは定規が見えなくなると定規のスナップ効果もなくなるということです。今回コピーしたパース定規レイヤーはレイヤー選択時にパース定規表示、パース定規の元レイヤーはパース定規を表示しない状態で進めました。



①「pers-back」レイヤーを選択し、「定規の表示範囲を設定」メニューで何もチェックを入れない状態か、レイヤーを右クリックして表示されたメニューで、「定規・コマ枠」→「定規を表示」をクリックしてチェックをはずしました



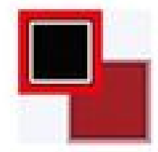
②これで線が引けました

08

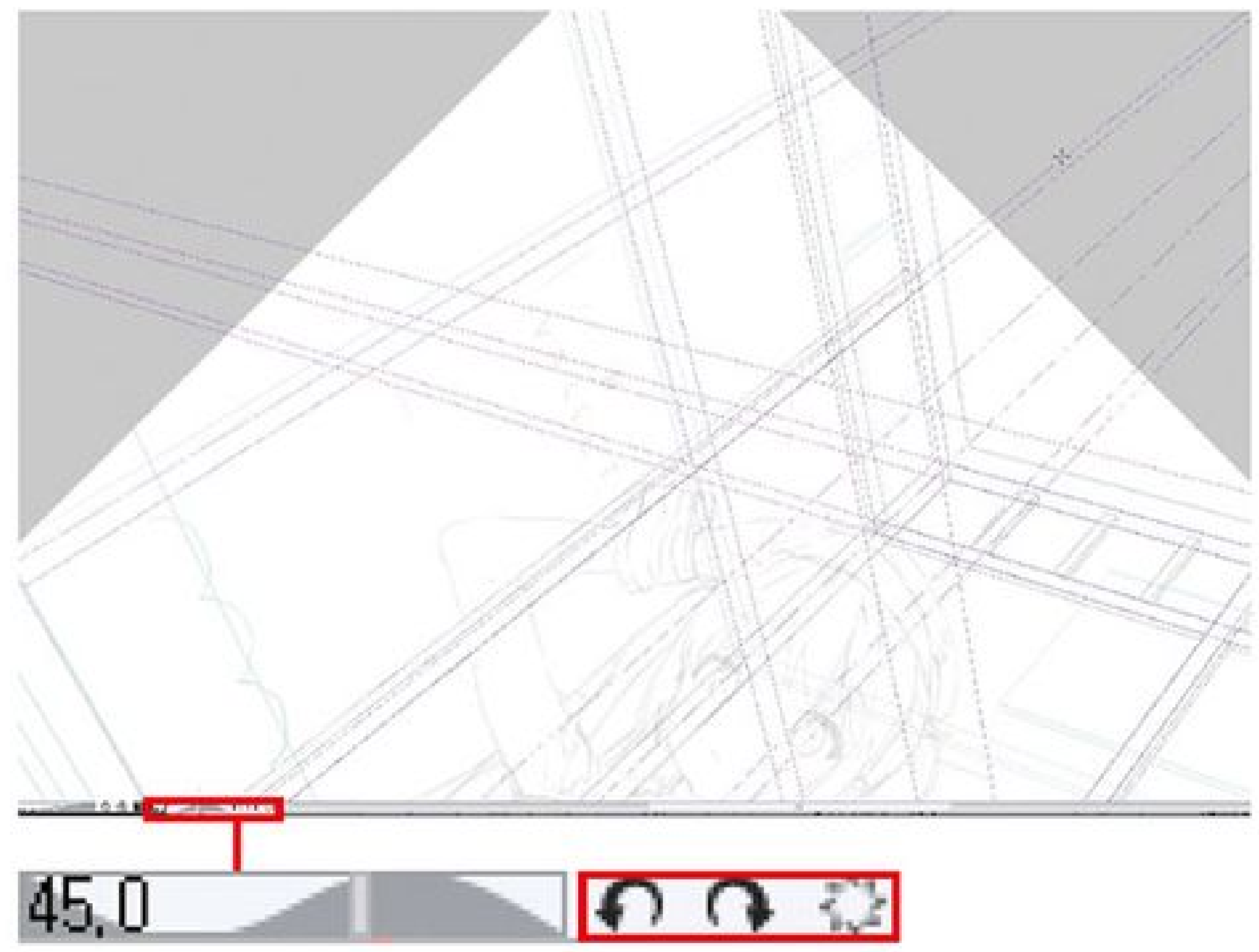
先ほど引いたパースのラフをイラスト全体として確認して、修正個所がなければ「pers-backのコピー」に基いて、やっと線画を取ります。縦の長い線が多いので、画面が狭くてどうしても一発で描けない線は、キャンバスを回転して描きます。



①「pers-backのコピー」レイヤーを選択して、「レイヤー」メニュー→「レイヤーを複製」を選択しました。「Ctrl＋A」で全選択をしてから「Delete」キーを押し、パースだけが残った描画のないレイヤーにし、名前を「senga back」としました。「background」レイヤーは非表示にし、「pres-backのコピー」レイヤーは不透明度を下げました



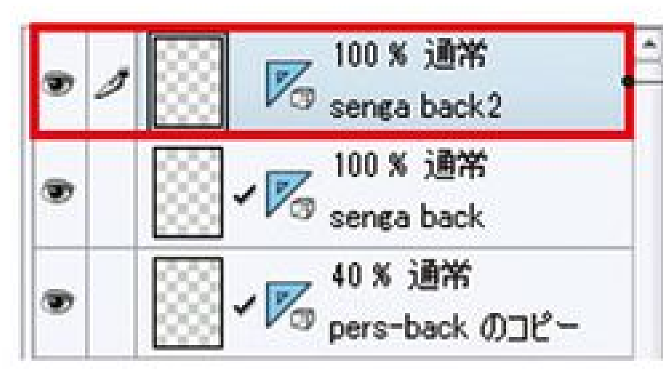
②描画色を選択しました。「鉛筆」ツールの「濃い鉛筆」を選択し、ブラシサイズは「12〜15」に設定しました。「senga-backのコピー」レイヤーに描画したパースは「編集」メニュー→「色調補正」→「色相・彩度・明度」で「色相」のスライダを調節して色をグリーンにしました



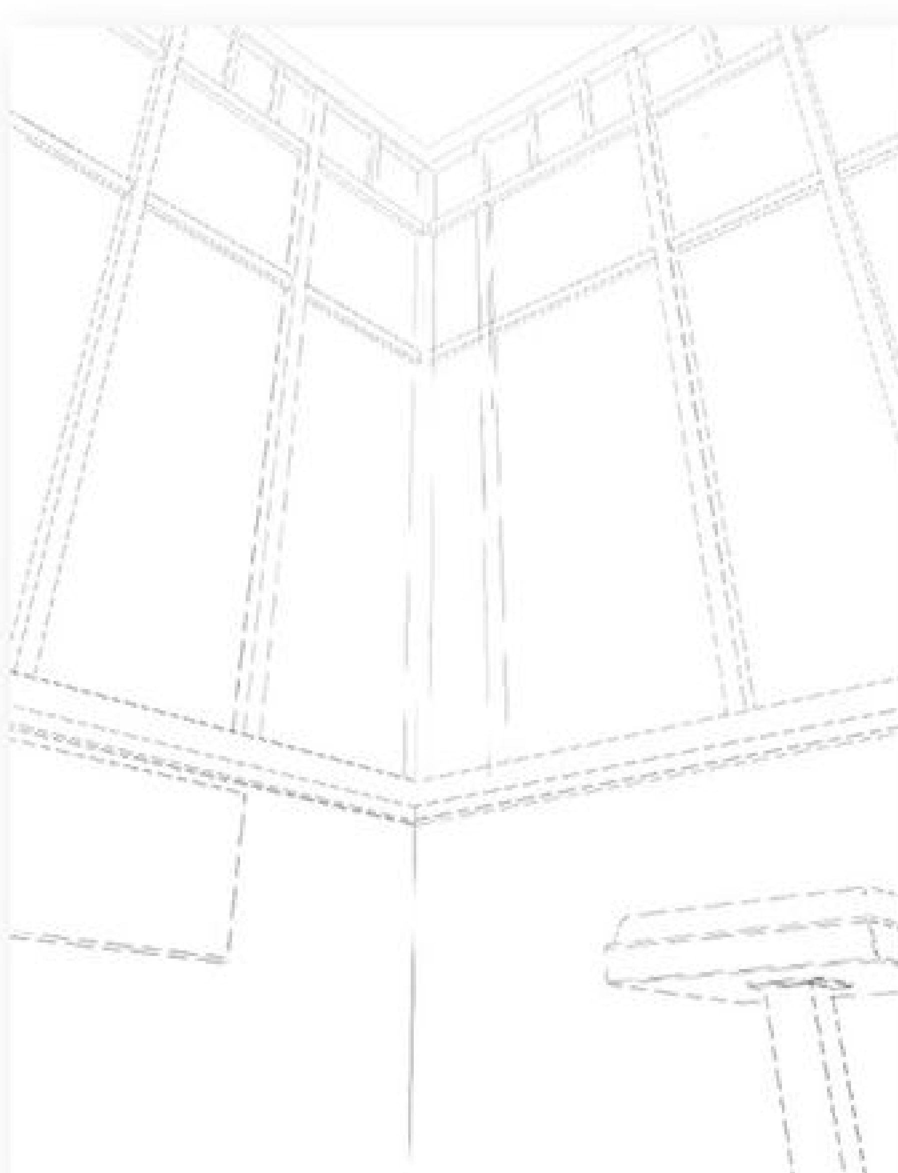
③キャンバスを回転させながら、背景の線画を描画しました。キャンバスの回転はキャンバス下のボタンから行います。左から、左回転、右回転、回転をリセットします

09

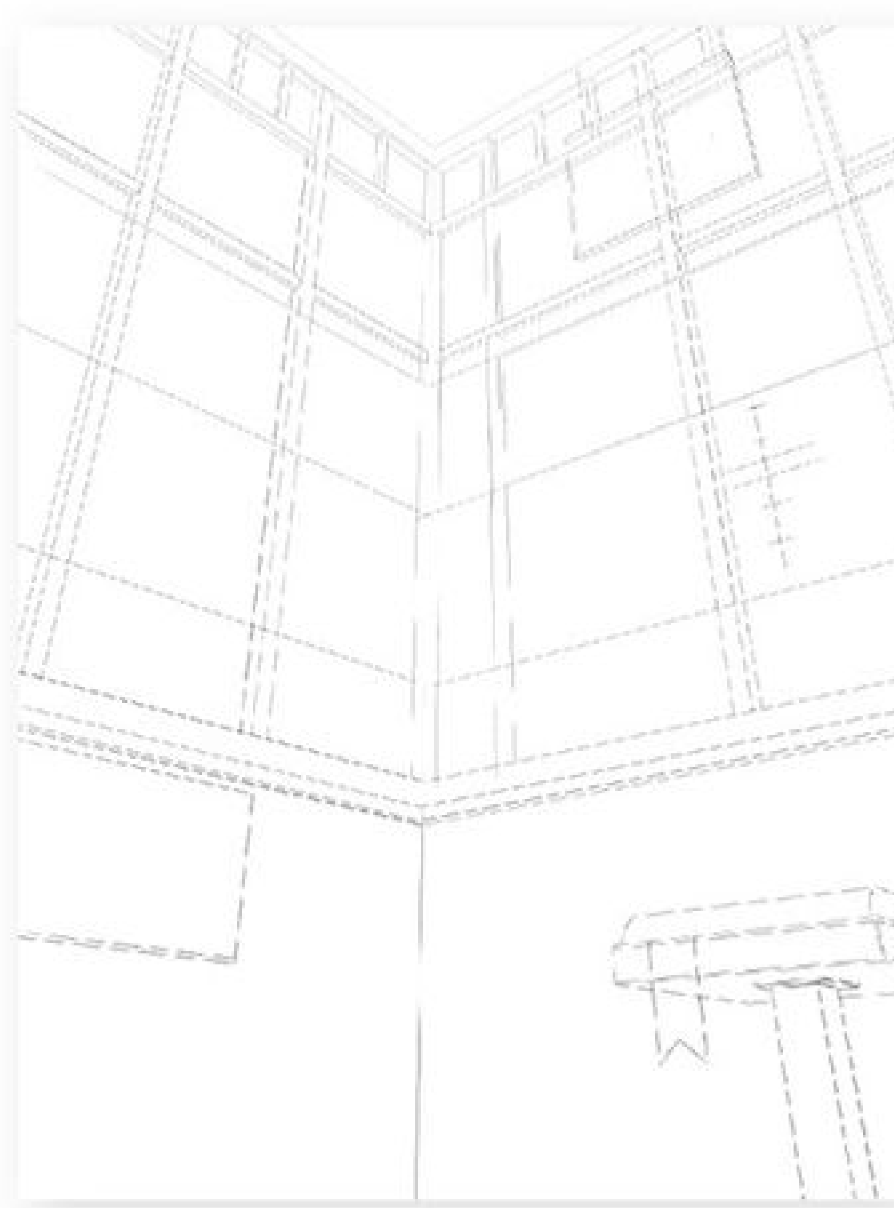
「senga back2」レイヤーを作成して、右上のパネルと椅子の飾りものなどの線も描画しました。



①「senga back」レイヤーをこれまで同様に複製しました。パースだけを残した描画のないレイヤーにし、名前を「senga back2」としました



→



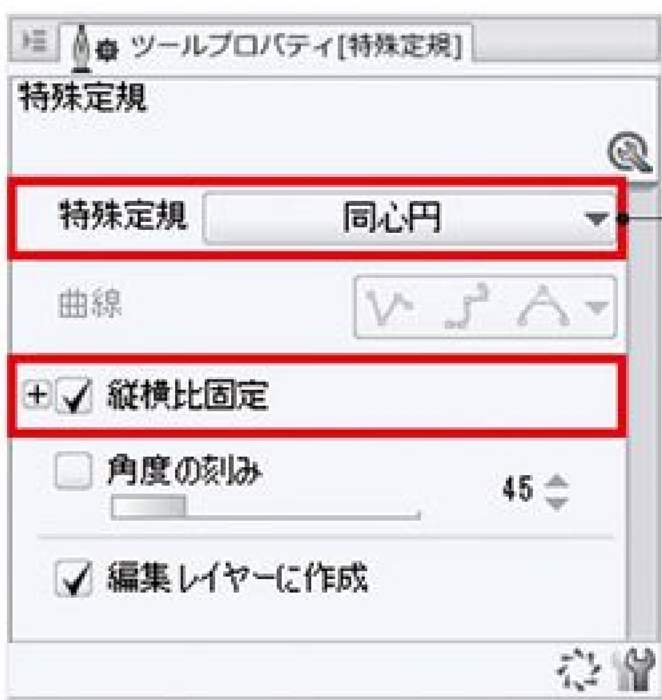
②複製した「senga back2」レイヤーにパネル（透明にする予定）や椅子の飾りなどを加えました

10

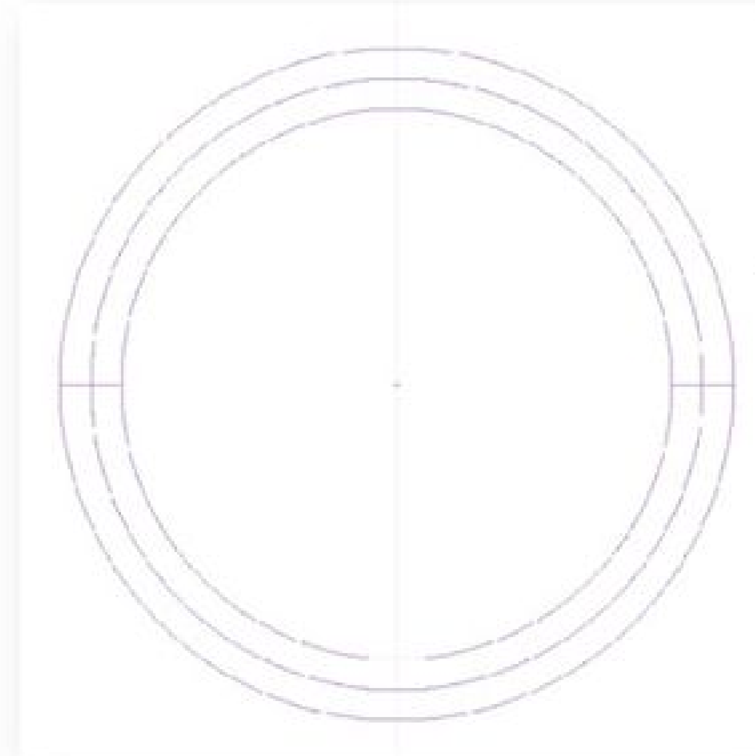
舵も線を取っていきますが、今のパース定規では扱えない円形の上に、遠近も加わるので、別のキャンバスである程度作業してから読み込みます。後々のことを考えてA4程度のキャンバスを作成します。



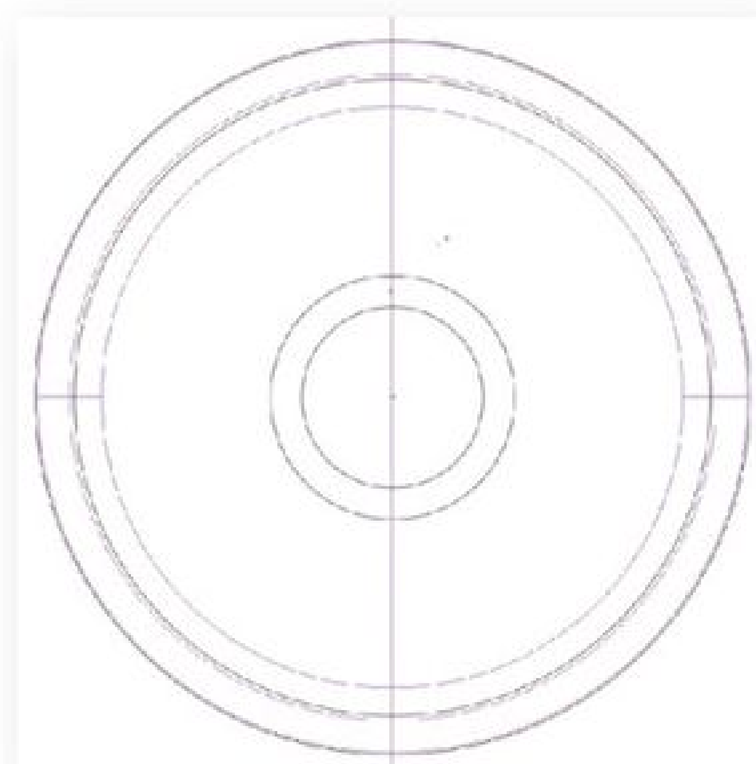
①「定規」ツールの「定規作成」にある「特殊定規」を選択しました



②ツールプロパティパレットで特殊定規に「同心円」を選択し、「縦横比固定」にチェックを入れると、デフォルトでは1対1の正円が描けます



③キャンバスの中央あたりから外に向かって描画し、サイズなどが問題なければ「Enter」キーを押して確定します。図のように同心円が描けました。キャンバス作成時には通常の新規ラスターレイヤーが作成されていましたが、確定後はレイヤーに定規のアイコンが表示されます



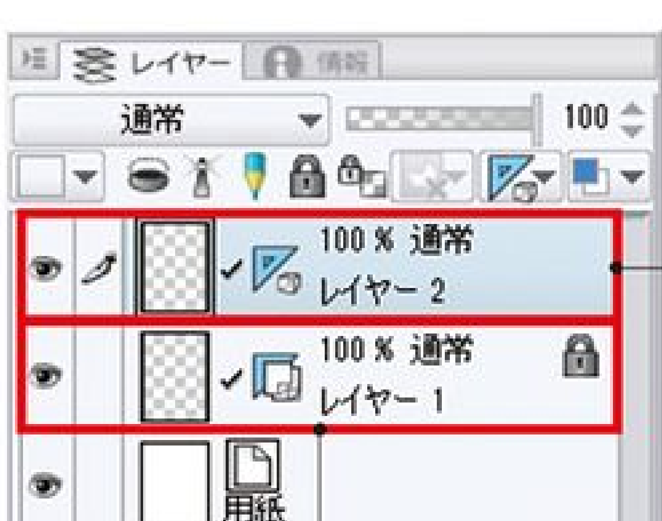
④背景の線画を取った時と同じ設定の「鉛筆」ツールで舵の外側と内側となる円を描画しました

11

新規ラスターレイヤーを作成して、フレームを描くための定規を設定しますが、半分だけ線を引きます。

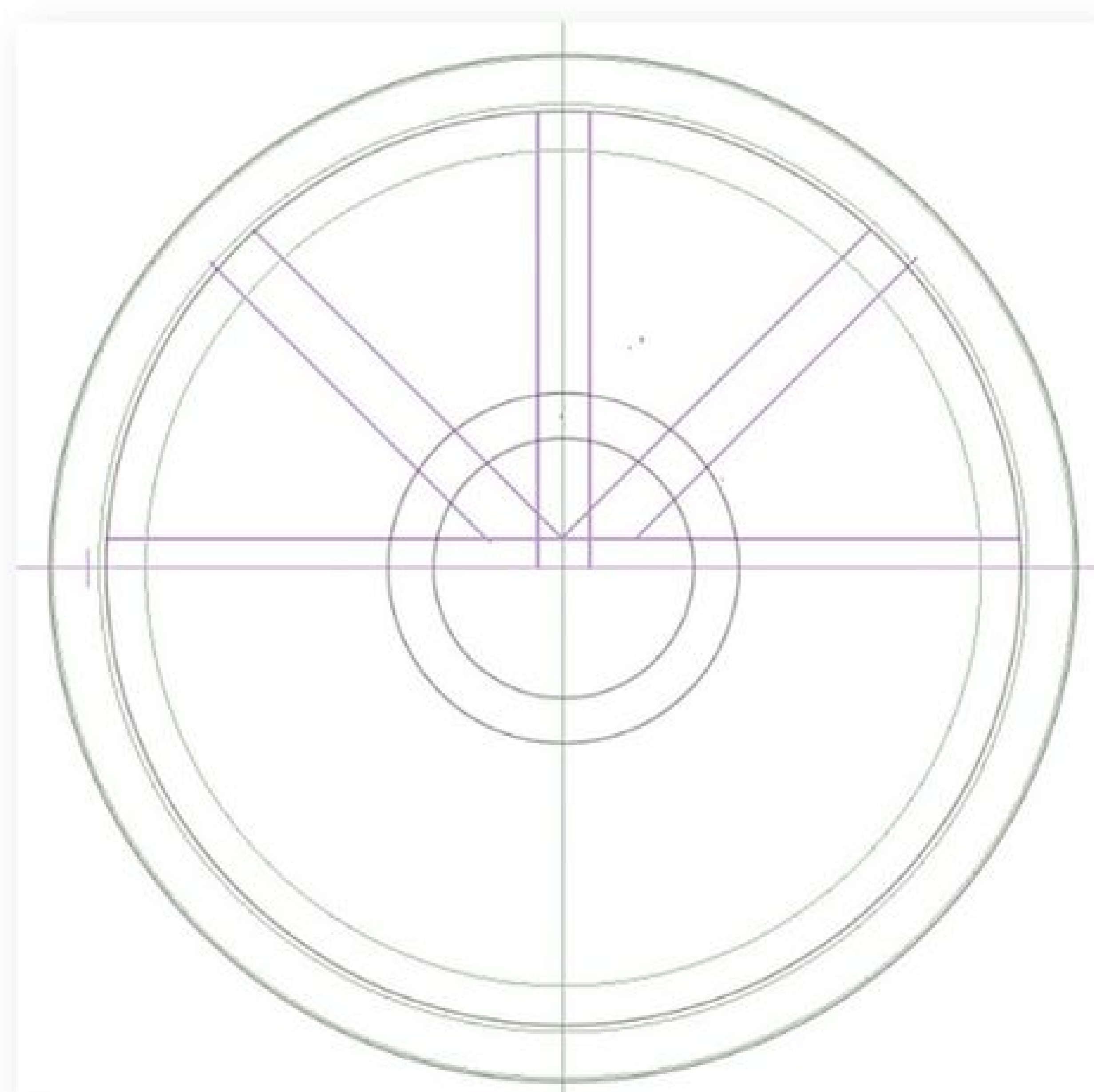


①「定規」ツールの「定規作成」にある「直線定規」を選択しました



③新規ラスターレイヤーを作成して「直線定規」ツールで線を引くと、アイコンが変わりました

②円を描いたレイヤーは、定規の表示範囲を設定で「すべてのレイヤーで表示」にしました

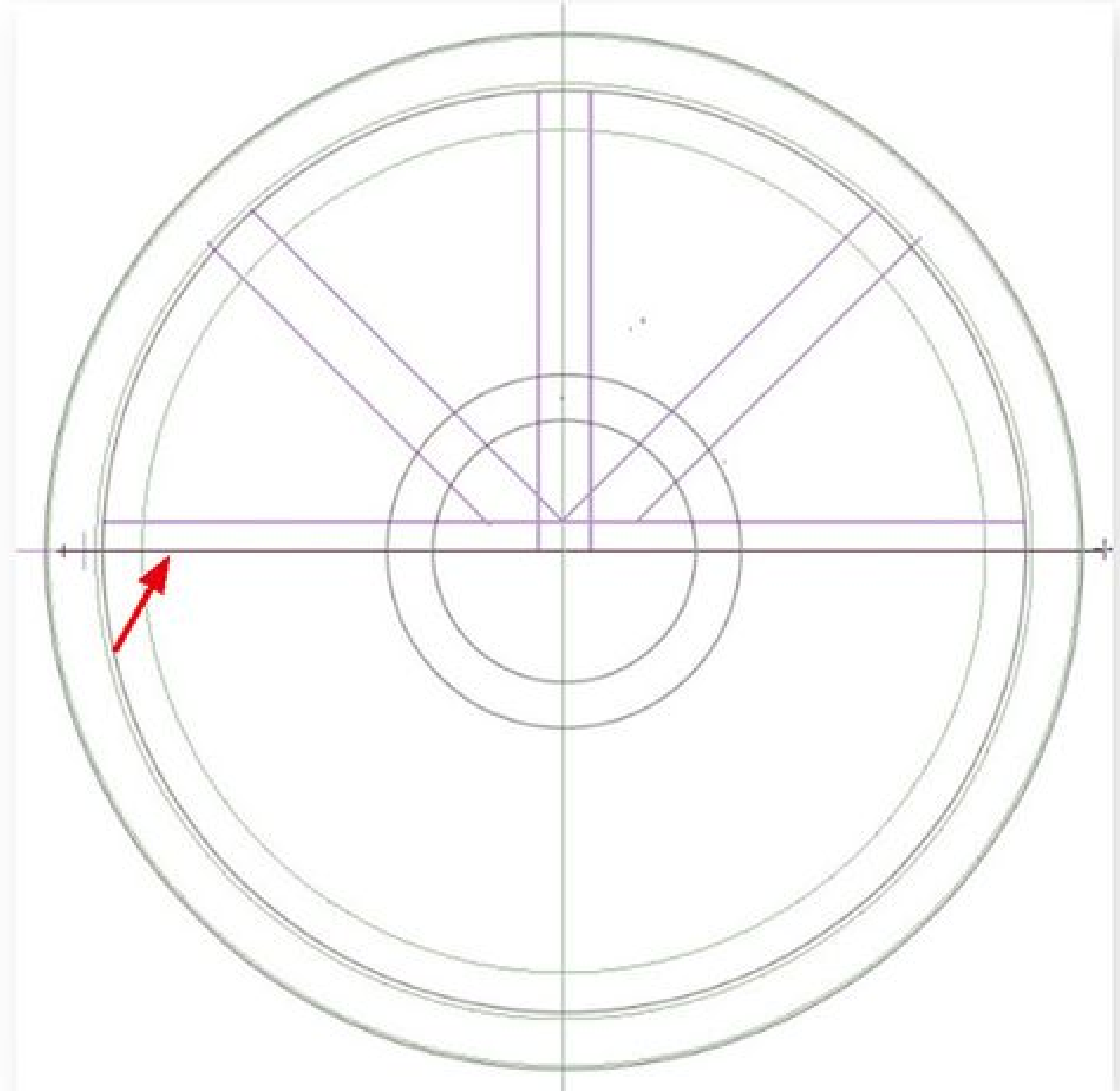


④「直線定規」ツールで図のように線を引きました。この時「Shift」を押してドラッグすると一定角度で線を引くことができます。「定規」ツールで引いた線の移動などは、パース定規と同様に「操作」ツールで行えます

12 「対称定規」ツールを使い、半分描けば、引いた線と対称にもう半分にも描画がされるようにします。



①「定規」ツールの「定規作成」にある「対称定規」を選択しました

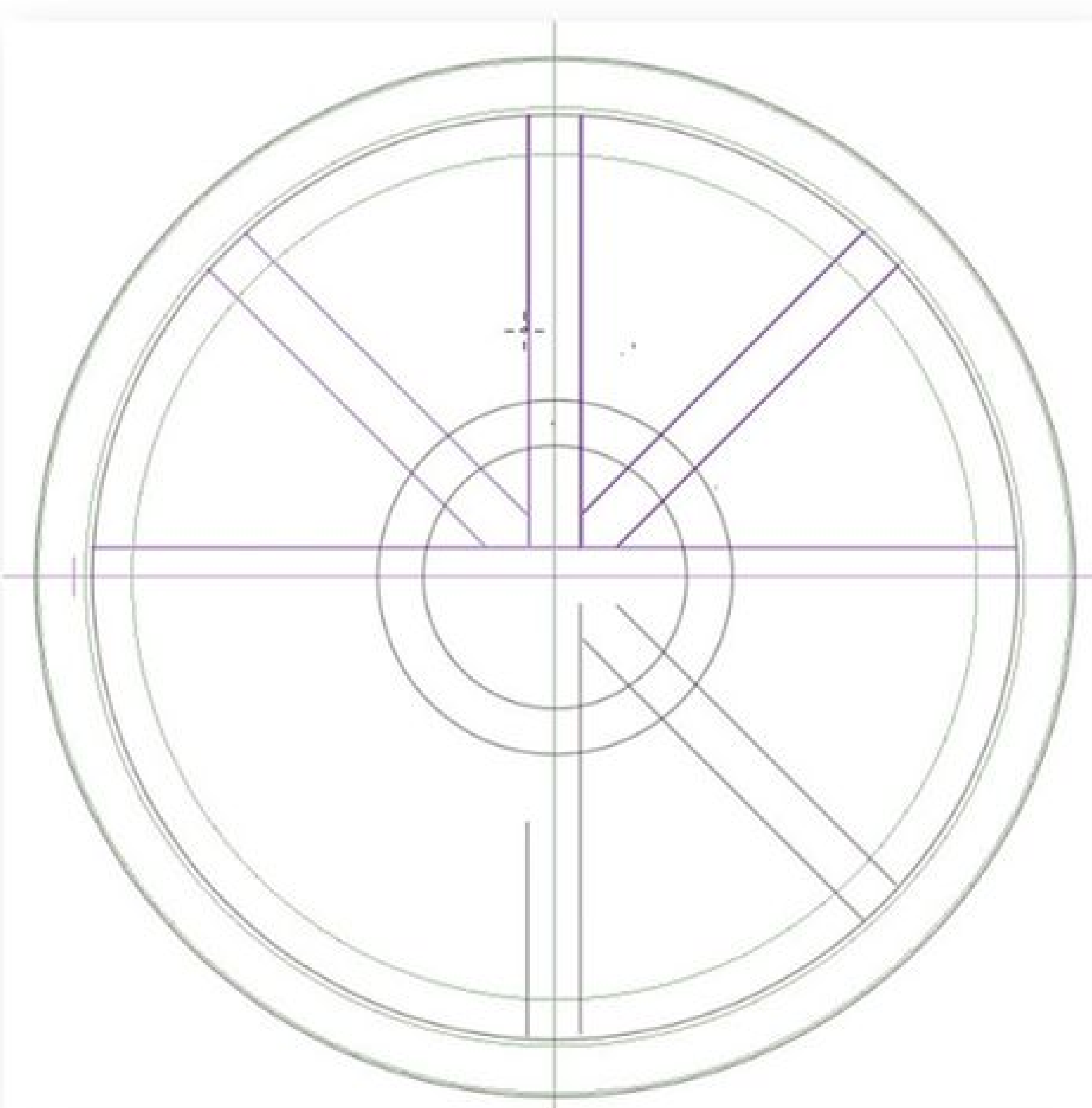


②同じレイヤーに「対称定規」ツールで横線を引きました。「ペン」「筆」「鉛筆」ツールなど描く操作は対称作業ができますが「消しゴム」ツールなどは対称作業できません

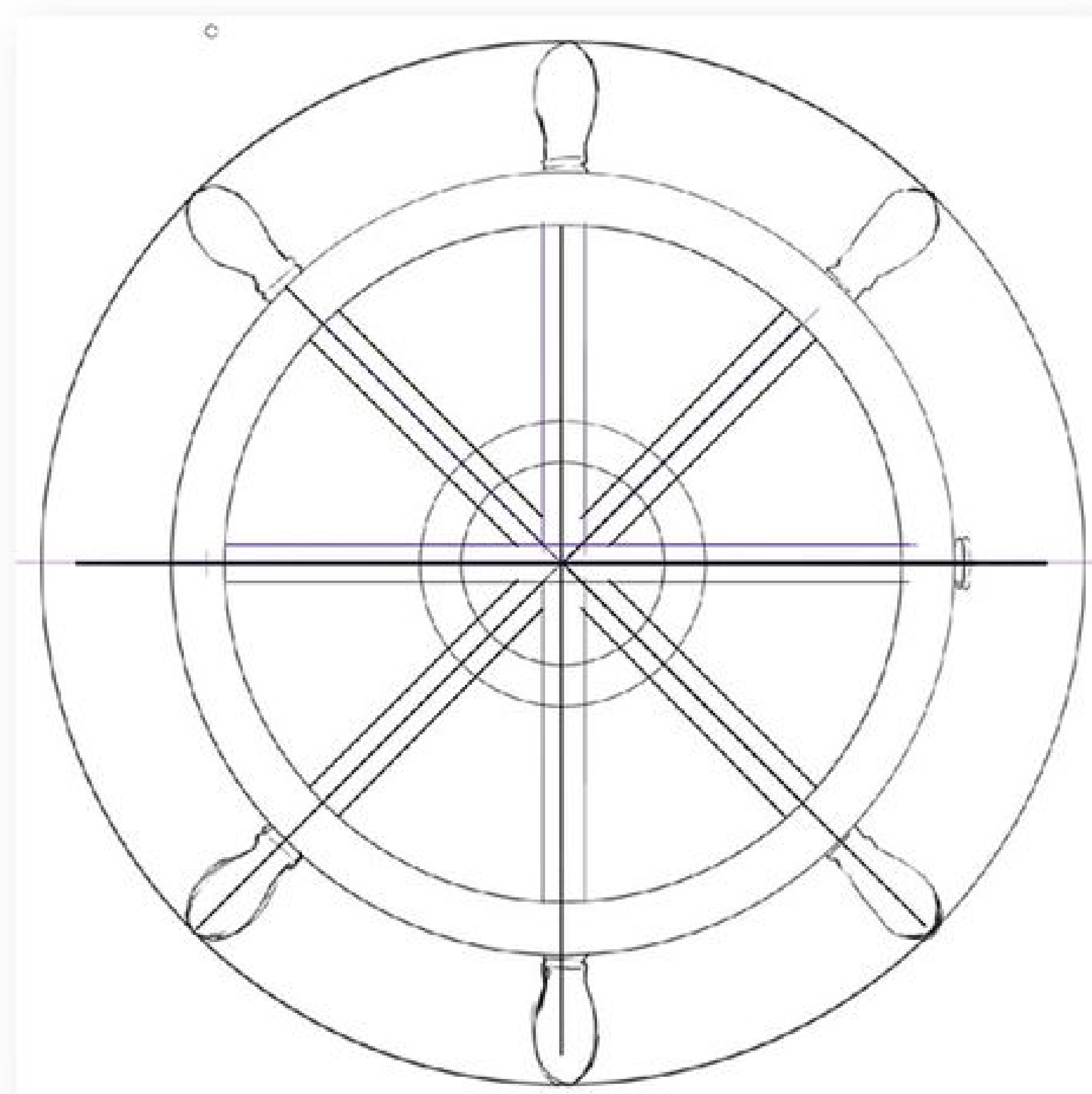
13 直線定規を参考にしてフレームの線を描きます。対称定規のおかげで半分も鏡のように現れました。



①「鉛筆」ツールを選択しました。描画色と設定は、円を描画した時と同じにしました



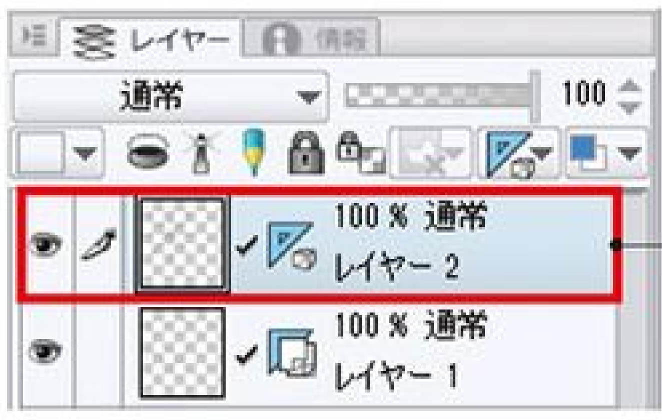
②同じレイヤーに直線定規をなぞるようにしてフレームを描画していきます



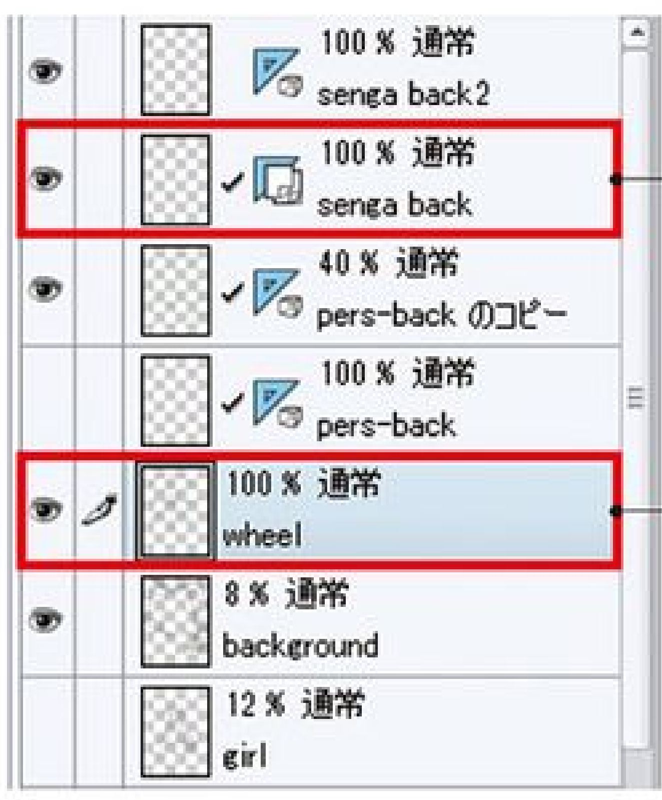
③同心円を描いたレイヤーにもう一段大きな円を描き、ハンドルを描画するガイドにしました。また、中心点を通る直線もハンドル位置のためのガイドとして描画し、8つのハンドルも描画しました

14

舵の線を取ったら円と直線を描いたレイヤーを結合し、キャラクターなどを描画していたファイルにコピーします。それを元に舵の線画を描画します。



①直線を描いたレイヤーを選択して、「レイヤー」メニュー→「下のレイヤーと結合」を選んで結合し、そのまま「Ctrl＋A」で全選択します。「Ctrl＋C」でコピーしました

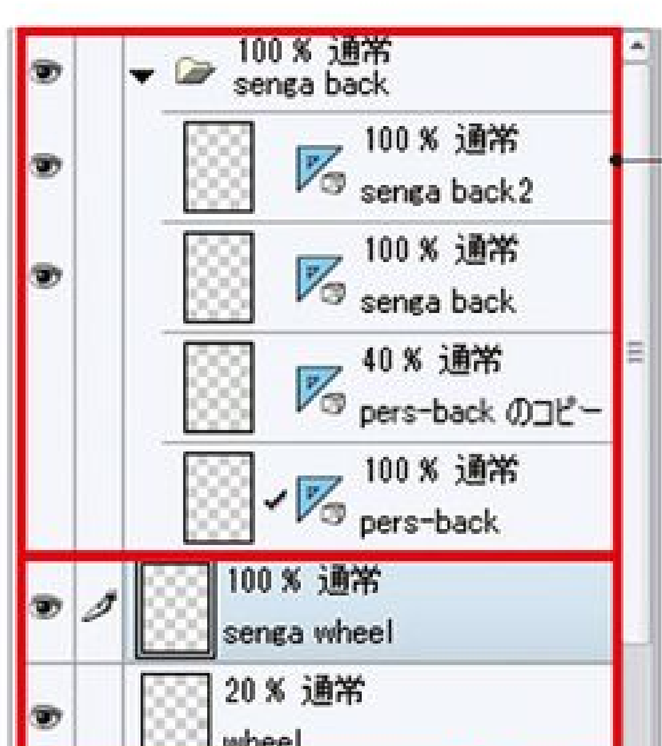


③「senga back」レイヤーの定規の表示範囲を設定で「すべてのレイヤーで表示」を選択しました

②キャラクターを描いていたキャンバスに戻り、「Ctrl＋V」で舵のラフを貼り付け、名前を「wheel」としました

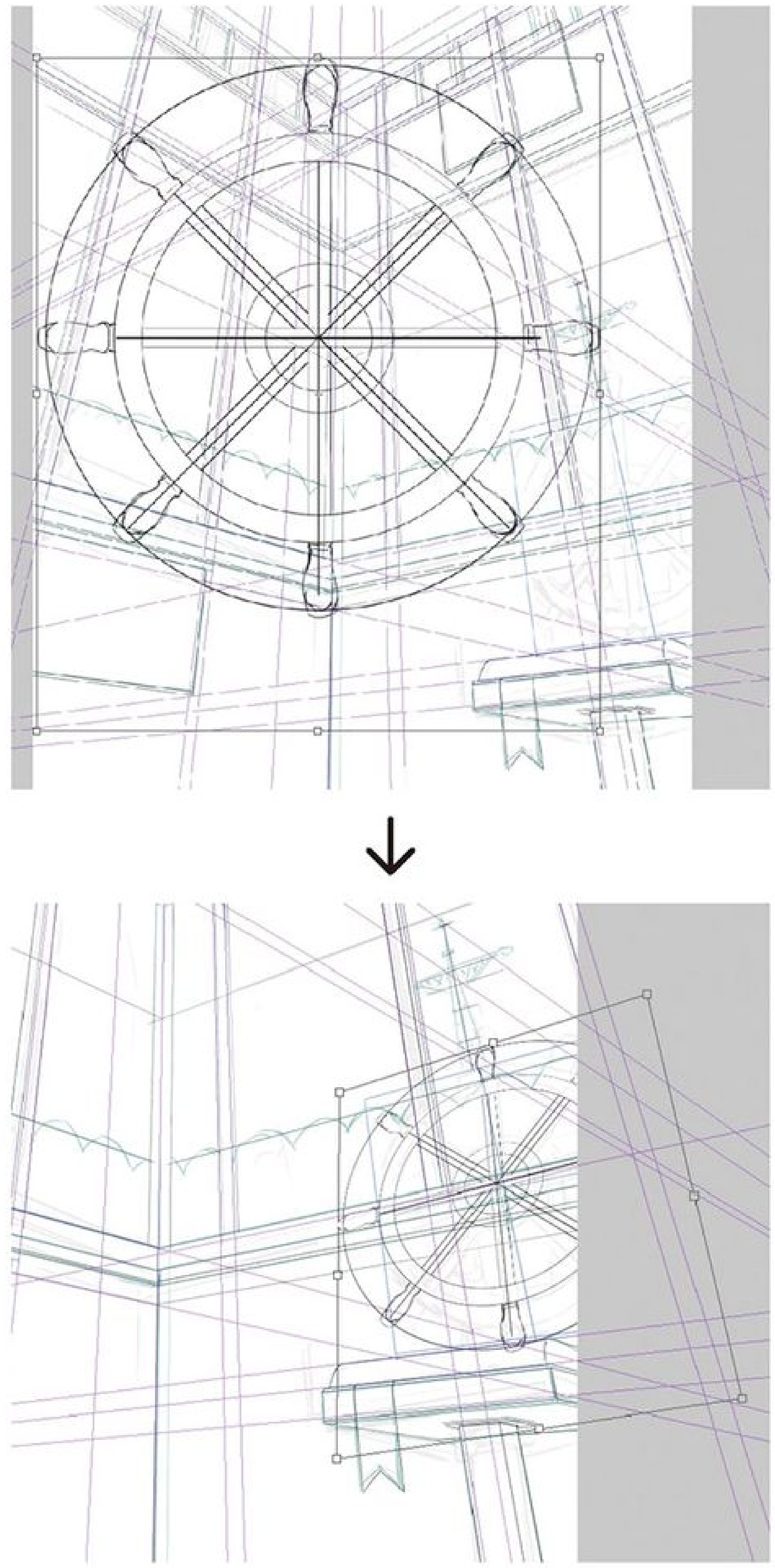


④「編集」メニュー→「拡大・縮小・回転」や「自由変形」を選択して舵の位置とサイズを合わせていきます

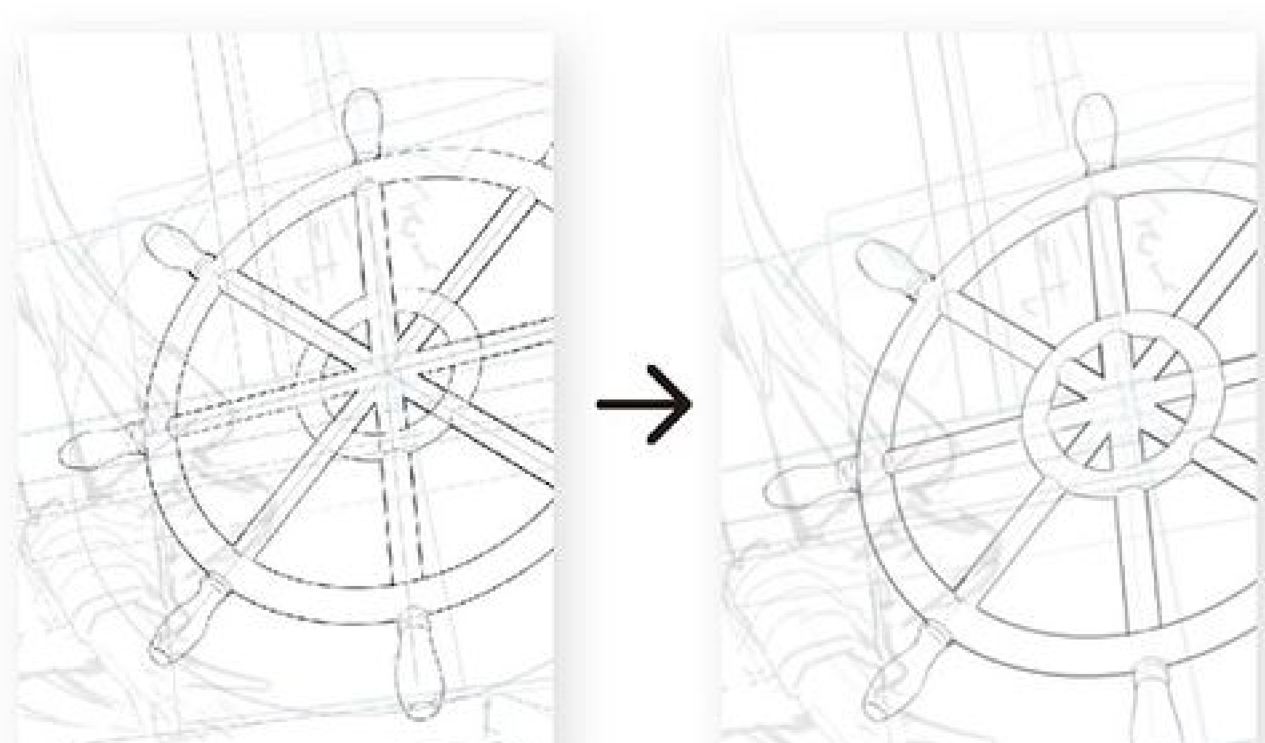


⑥「senga back2」レイヤーと「pers-back」レイヤーを「Shift」を押しながら選択し、その間にあるレイヤーも選択したら、「レイヤー」メニュー→「フォルダーを作成してレイヤーを挿入」を選択して、レイヤーフォルダーにまとめました

⑦「wheel」レイヤーの不透明度を「20％」程度に下げ、その上に新規ラスターレイヤーを作成して、名前を「senga wheel」としました

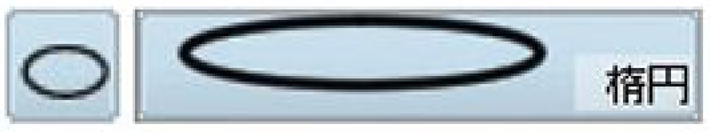


⑤舵の線画ラフを元のファイルに貼り付けて、位置とサイズを合わせました

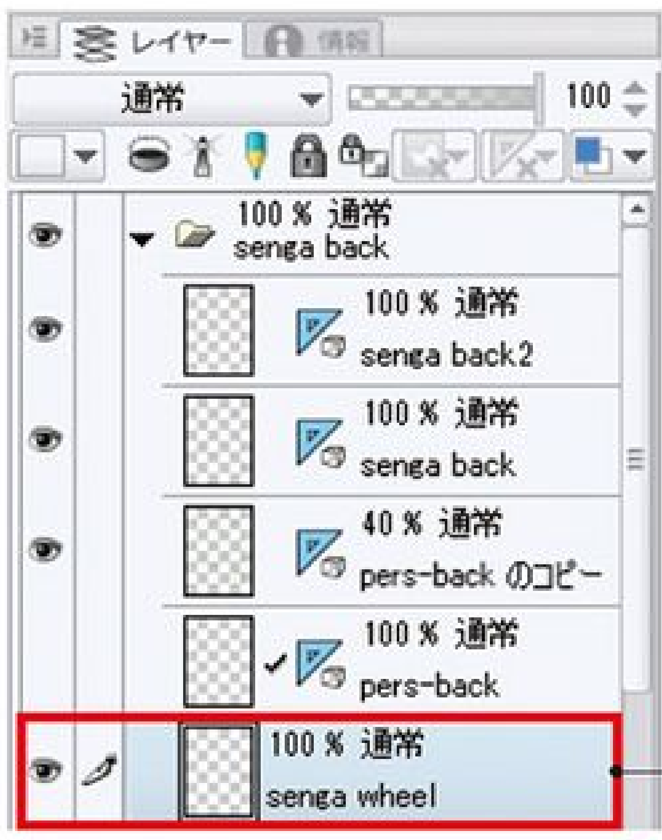


⑧「senga wheel」レイヤーに「wheel」レイヤーを参考にして、線画を描画しました

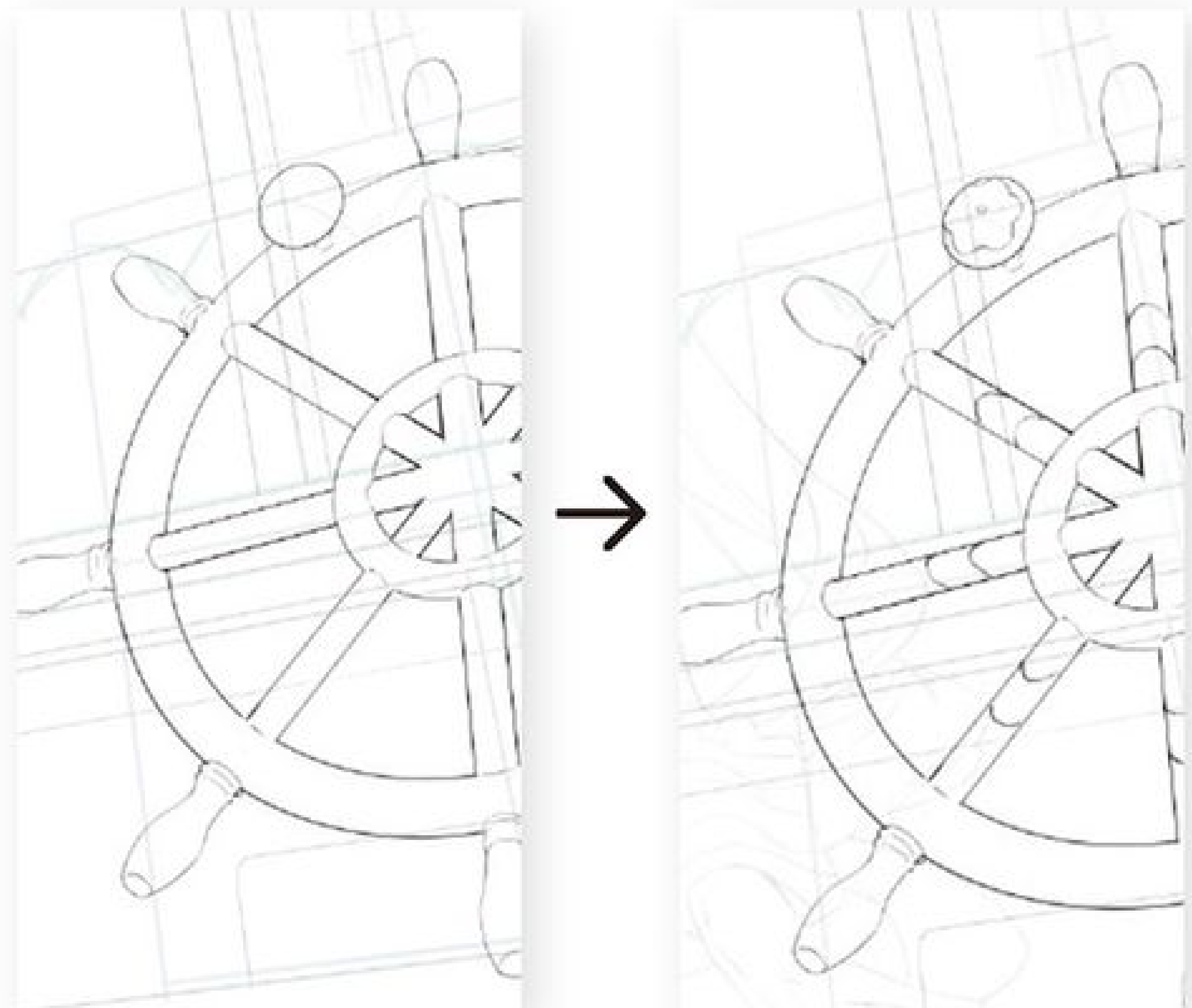
15 舵から垂直に伸びる丸いハンドルなど、さらに細かく描画します。



①「図形」ツールの「直線描画」にある「楕円」を選択しました。ツールプロパティパレットの、線・塗りで「線を作成」をオンにしました



③描画後、「senga wheel」レイヤーを「senga back」レイヤーフォルダーに配置しました



②「楕円」ツールで舵から垂直に伸びる丸いハンドルを描画しました。描画色はこれまでと同じで、ブラシサイズは「3〜5」程度にしました。その他、ハンドルの模様なども描き込んでいます

TECHNIQUES

パース定規の使い方

1. パース定規の作成

「レイヤー」メニュー→「定規・コマ枠」→「パース定規の作成」を選択し開いた「パース定規の設定」パネルで設定を行います。



タイプで描きたい透視図法を選択し、「レイヤーを新規作成」にチェックを入れると、新規ラスターレイヤーにパースが作成されます

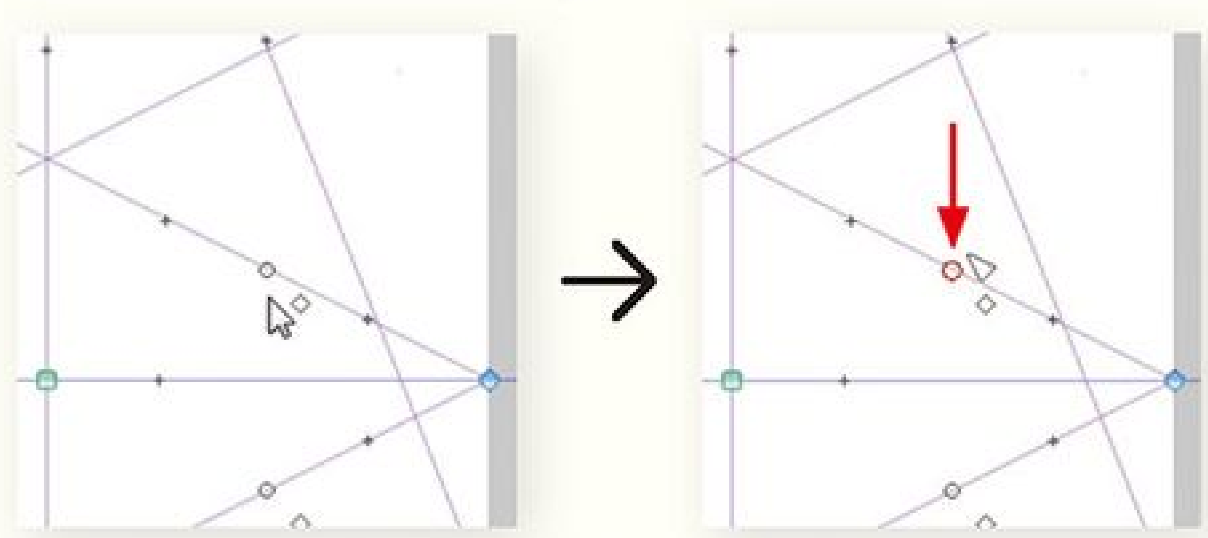
2. パース定規の操作

「操作」ツールを選択して、パース定規のガイド線、消失点、アイレベルなどを操作できます。

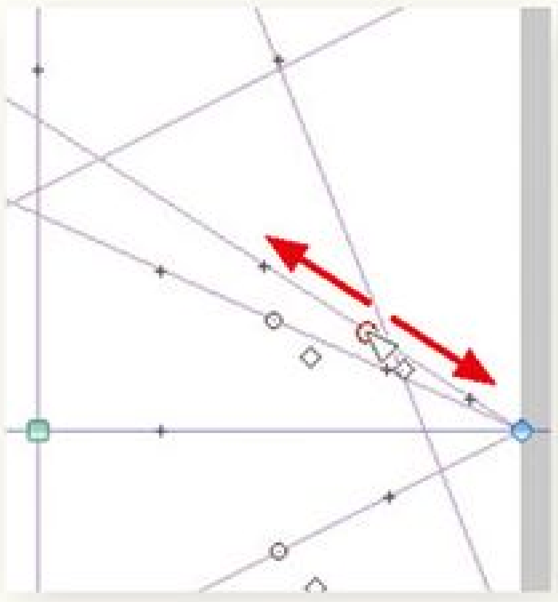


「操作」ツールの「オブジェクト」でパース定規を操作します

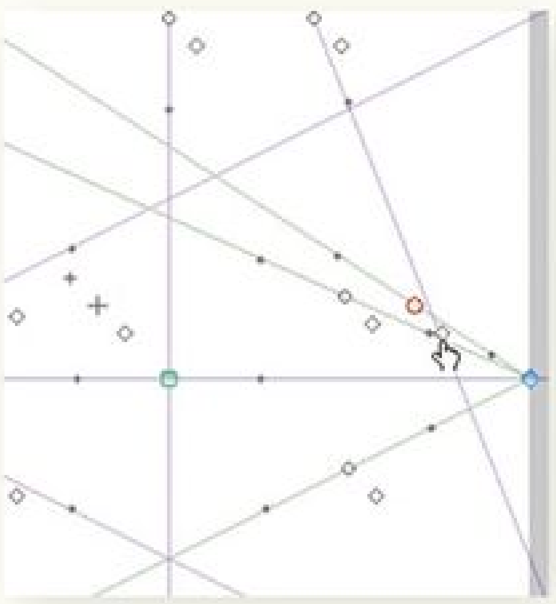
①ガイド線のハンドル操作



「操作」ツールを選択した状態で、ガイド線をクリックすると丸と＋型のハンドルが現れます。丸型のハンドルは選択時に赤くなり、これをドラッグすると消失点を固定したままガイド線の位置を移動させることができます。＋型のハンドルをドラッグすると、丸いハンドルを軸にガイド線が回転します。それによって消失点が移動します



ドラッグしてハンドルの位置を変えることもできます。ガイド線が多くなった場合は、こうやってハンドルの位置を変えて、他のガイド線のハンドルとかぶらないようにします



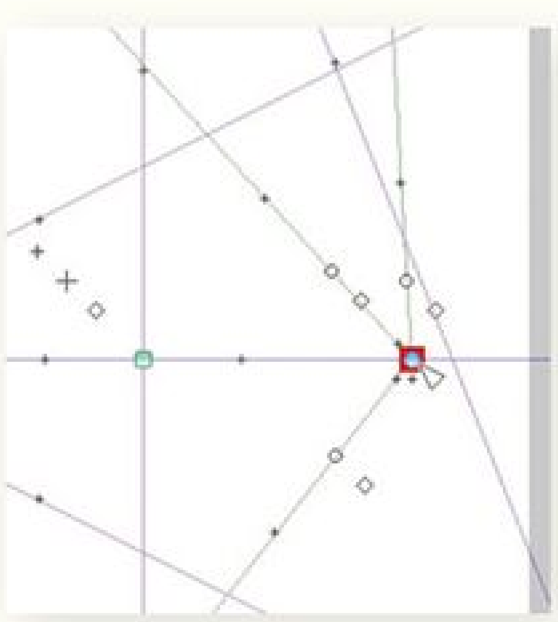
ガイド線のそばにある菱型のハンドルは、クリックすると、パース定規へのスナップを切り替えます。ガイド線の色が紫の場合はスナップがオンになり、パース定規に沿って描画できますが、グリーンの場合はスナップがオフになっているため、スナップが効きません

②ガイド線の追加や削除



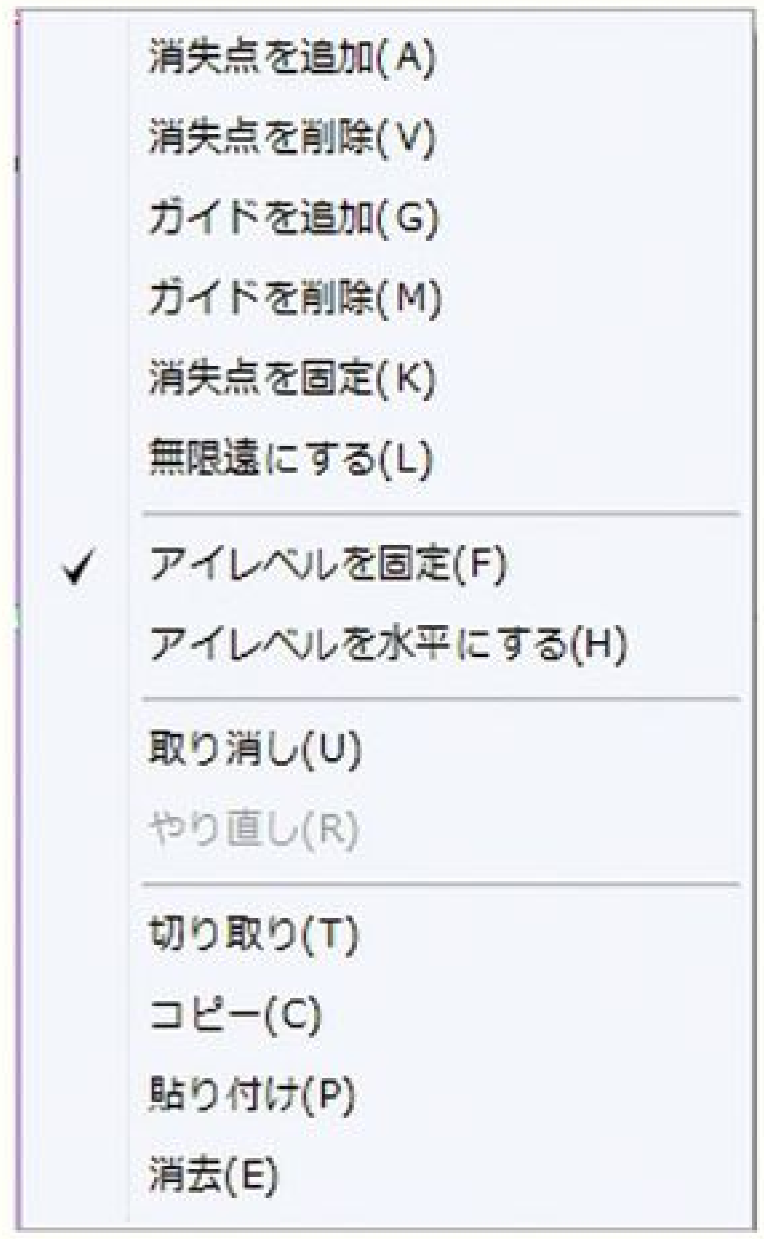
ガイド線や消失点の追加や削除は、丸型ハンドルを選択し赤くなった状態でマウス右クリックします。するとメニューが表示されるので、そこから追加や削除を選択できます

③消失点の操作



消失点も「操作」ツールで位置を変えることができます。消失点を選択して右クリックした時に表示されるメニューから、追加や削除、位置の固定を行うことができます

マウス右クリックで表示されるメニューの役割は次のようになります。

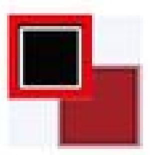


・消失点を追加：右クリックした座標に新しい消失点が生まれます
・消失点を削除：選択中の消失点が削除されます
・ガイドを追加：ガイド線のハンドルを選択している時、または消失点を選択中の時に使える機能です。選択中のガイド線の消失点に、ガイド線が1本追加されます
・ガイドを削除：選択したガイド線1本が削除されます
・消失点を固定：このオプションを選択にすると、水平線やガイドの＋型のハンドルを触ることで動いてしまう消失点が固定されます
・無限遠にする：選択した消失点が水平線になります
・アイレベルを固定：アイレベルの傾きを固定することができます
・アイレベルを水平にする：操作途中にアイレベルが傾いてしまった場合、この機能で元の水平な状態に戻すことができます
・取り消し：1つ前の操作に戻します
・やり直し：取り消した操作をもう一度行います
・切り取り：パース全体がカットされます
・コピー：ガイド線1本、または、選択した消失点から引かれるガイド線全部をコピーできます
・貼り付け：ガイド線やパースが貼り付けられます。新規レイヤーを作ることなくガイド線やパースが同位置に現れます
・消去：パースが削除されます

16 キャラクターも線画を取っていきましょう。



①キャラクターのラフレイヤー「girl」の上に新規ラスターレイヤーを作成し、名前を「senga girl」としました。背景の線画は描きにくいようであれば非表示にしましょう



②描画色はこれまでと変わりません



③「鉛筆」ツールの「濃い鉛筆」を選択し、ブラシサイズを「5〜7」に設定しました



④フェイスラインと首もとから線画を取り始めました

17 続けて、首から顔、体へと線画を取っていきます。



→



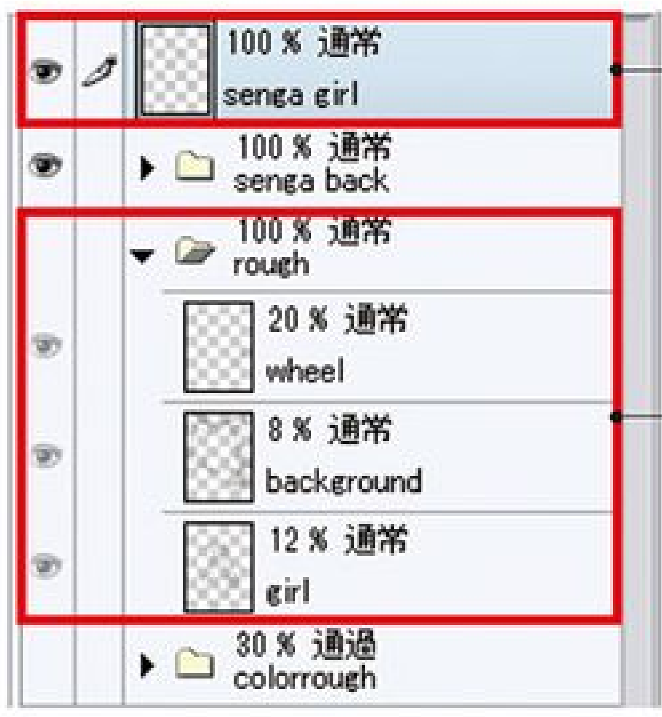
18 これで線画が完成しました。背景とあわせて確認しておきましょう。





マスキングの作成とレイヤー整理

01 マスキングを行うためにレイヤーを少し整理しましょう。



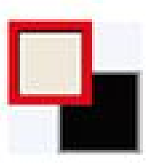
①「senga girl」レイヤーは一番上に配置しました

②詳細ラフなどを「rough」レイヤーフォルダーを作成して配置しました。今後ほとんど使うことはないため、非表示にしておきます



③「レイヤー」メニュー→「新規レイヤーフォルダー」を選択してレイヤーフォルダーを作成し、名前を「girl」としました。そこに「senga girl」レイヤーと新規作成した「mask」レイヤーフォルダーを配置しました。ここに新規ラスターレイヤーを作成し、マスキングしていきます。「hair」レイヤーを作成しました

02 髪の毛から順にマスキングをしていきます。該当領域を選択して塗りつぶすという方法は、CLIP STUDIO PAINTでも変わりません。



①描画色を選択しました



②「自動選択」ツールの「他レイヤーを参照選択」を選択しました



③ツールプロパティパレットで作成方法に「追加選択」を選択しました。ここをオンにすると、自動選択する領域を追加していくことができます

④隙間閉じは、線と線の間を自動的に埋める度合いを決められます。線がちゃんとつながっていない部分は、隙間閉じを右端までグレーにした状態で選択すると、綺麗に選択できます

※隙間が広くて隙間閉じを右端まで上げても選択範囲がはみ出してしまう場合は、線画を調整して線を埋めるか、マスキングレイヤーに「筆」ツールなどで隙間を埋めてから「自動選択」ツール作業を行いましょう



⑤選択ができたらランチャーから「塗りつぶし」を選択して塗りつぶします。はみ出してしまったところは「消しゴム」ツールで削除し、塗れていないところは「筆」ツールなどで描画します



⑥髪の毛をマスキングしました

03 今回は、髪の他に、小物、服の色（スカイブルー、ブルー、ホワイト）、肌でマスキングしました。

①「acc」レイヤーの描画色です

③「skyblue」レイヤーの描画色です

④「blue」レイヤーの描画色です

⑥「white」レイヤーの描画色です

⑧「skin」レイヤーの描画色です



②「acc」レイヤーに服や帽子の飾りなどのイエローの部分をマスキングしました



⑤「skyblue」レイヤーに服の水色の部分を、「blue」レイヤーに紺色の部分をマスキングしました



⑦「white」レイヤーに服の襟部分やカフスのフリル、帽子など白い部分をマスキングしました

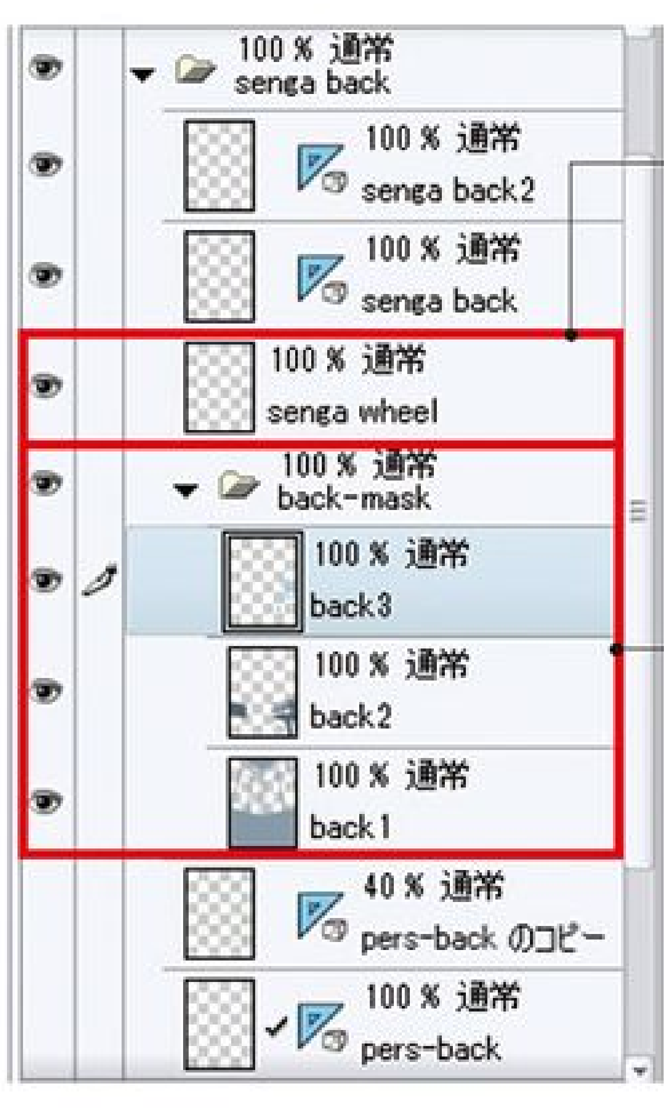


⑨「skin」レイヤーに肌色の部分をマスキングしました

04 背景もマスキングします。舵、部屋の壁やフレーム、椅子などの3つのパートにわけます。

⑤描画色を選択し「back2」レイヤーを描画

⑥描画色を選択し「back3」レイヤーを描画



①「senga wheel」レイヤーを「senga back」レイヤーの下に配置しました

②「レイヤー」メニュー→「新規レイヤーフォルダー」を選択してレイヤーフォルダーを作成し、名前を「back-mask」としました。そしてそこに新規ラスターレイヤーを3枚作成し、名前を「back1」「back2」「back3」としました

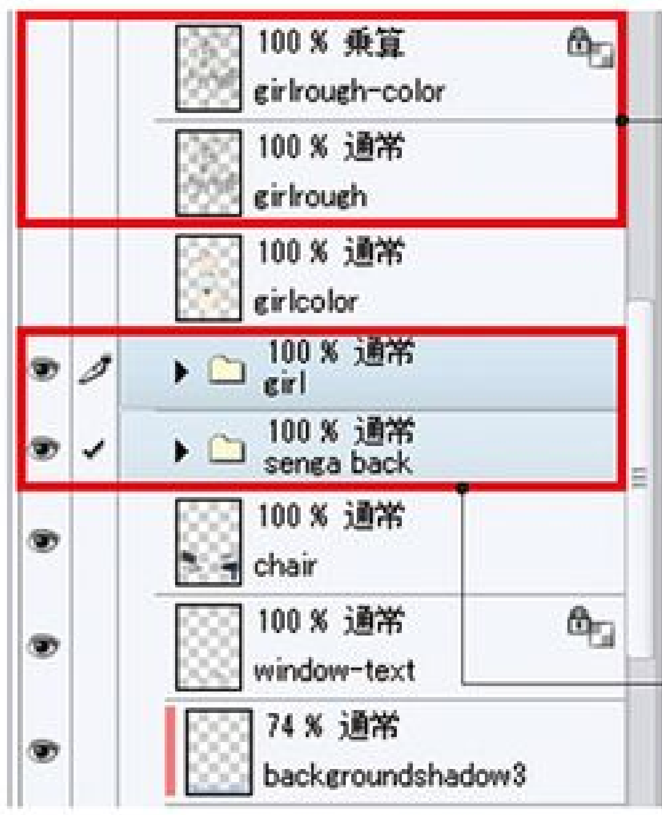
③「自動選択」ツールの「他レイヤーを参照選択」を選択

④描画色を選択し「back1」レイヤーを描画



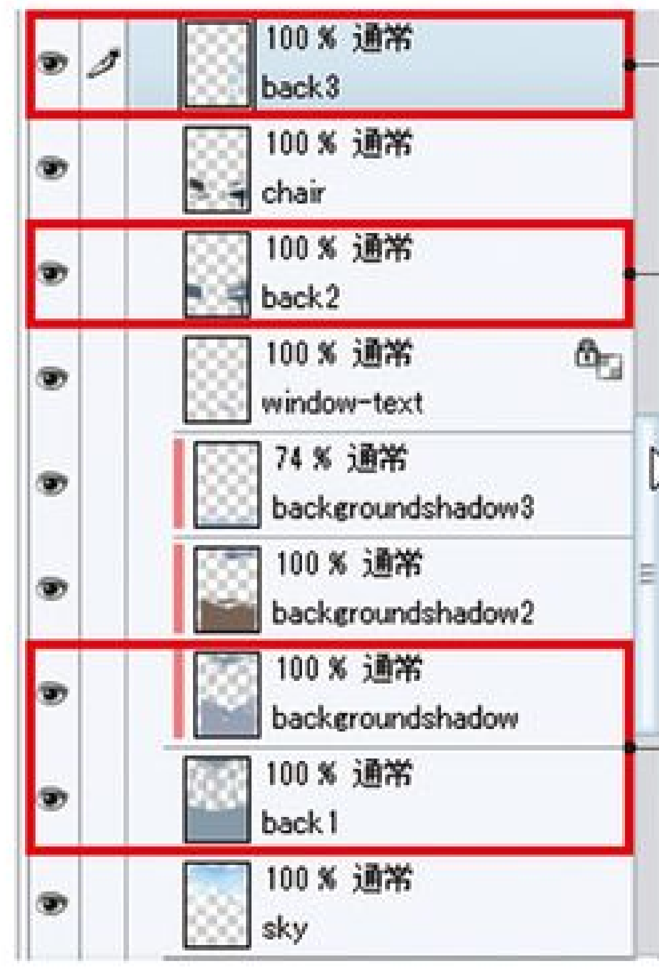
⑦「back1」レイヤーには部屋の壁やフレーム、「back2」レイヤーには椅子と左下のボードなど、「back3」レイヤーには舵をマスキングしました

05 マスキングができたら、カラーラフをクリッピングするためにレイヤーを再度整理します。



①「colorrough」レイヤーフォルダーを開き、不透明度を「100%」にします。詳細ラフレイヤーは使用しないため、削除するか一番下に配置します

②「girl」「senga back」レイヤーフォルダーを「girlcolor」の下に配置しました



③「senga back」→「back mask」レイヤーフォルダー内の3つのレイヤーをそれぞれ配置し直します。「back3」レイヤーは「chair」レイヤーの上に、「back2」レイヤーは「window-text」レイヤーの上に、「back1」レイヤーは「sky」レイヤーの上に配置しました。そして、「backgroundshadow」レイヤーを選択し「下のレイヤーでクリッピング」ボタンをオンにしました

06 キャラクターのカラーラフをマスキングレイヤーの上にコピーしてクリッピングします。その後、線画レイヤーと線画が入っているレイヤーフォルダーの合成モードを変更します。



①「girl」→「mask」レイヤーセットにある、マスキングレイヤー全てに「girlcolor」レイヤーを「Ctrl＋A」で全選択し、「Ctrl＋V」で貼り付けていきます。終了後、貼り付けたレイヤーを都度選択して「下のレイヤーでクリッピング」ボタンをオンにしました



②「senga girl」「senga back2」「senga back」「senga wheel」レイヤーの合成モードを「乗算」にしました。「girl」「senga back」レイヤーフォルダーの合成モードを「通過」にしました



③これでカラーラフのマスキングレイヤーへの反映ができました

07

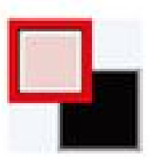
このままでは色のはみ出しなどもあり、汚く見えるのでキャラクターのマスキングなどを少し修正していきましょう。



①「girlcolor」レイヤーの上にあった「shadow1 girl」レイヤーを「senga girl」レイヤーの下に配置しました



②「スポイト」ツールの「レイヤーから色を取得」を選択しました。ツールプロパティパレットの参照先で「編集レイヤー」を選択します。こうすると、選択レイヤーだけを参照して色を取得することができます



③「スポイト」ツールを使って「shadow1 girl」レイヤーから影色を選択しました



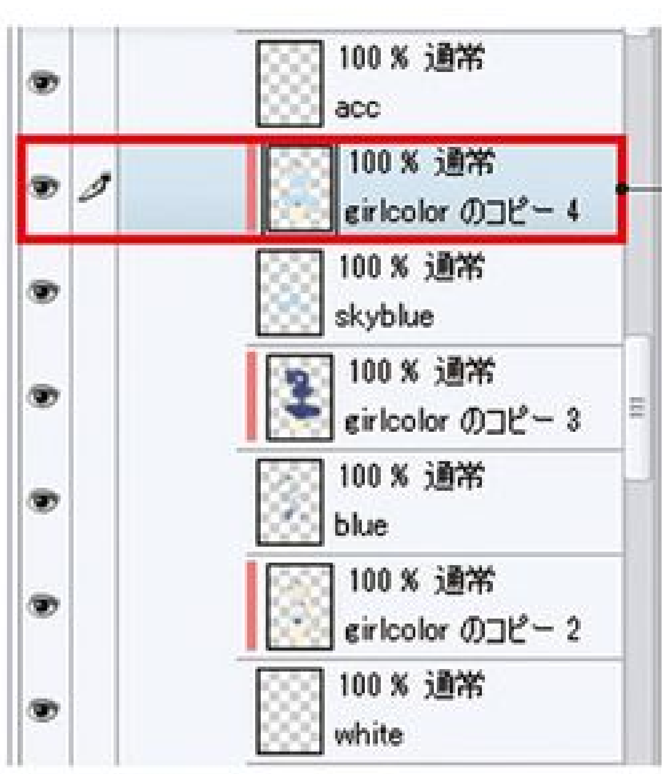
④「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは適宜変更しました



⑤綺麗に塗れていなかった影色を描画しました

08

各カラーラフも同様にして色を取り、描画し直してある程度まで綺麗にします。カラーラフの一番上に配置したハイライトレイヤーは少し不当明度を下げました。

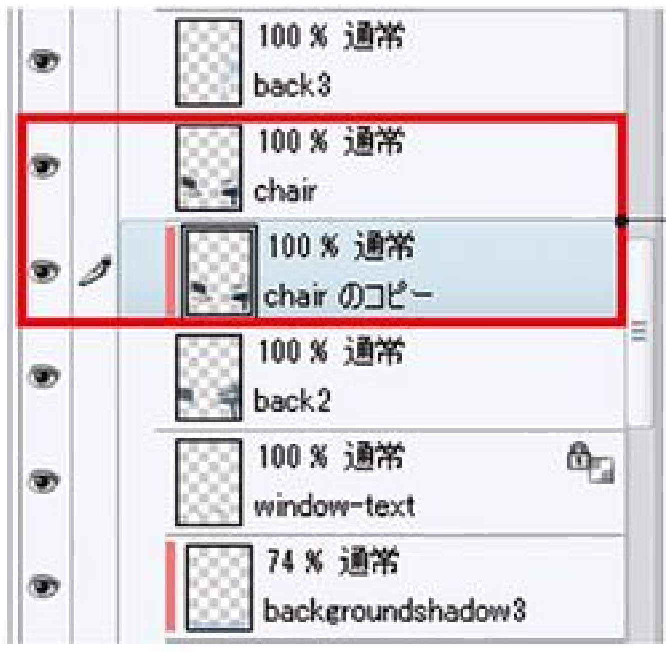


①「girl」→「mask」レイヤーフォルダーの各カラーラフを選択し、前ステップ同様に「スポイト」ツールで色を取り、「水彩」ツールで塗りつぶしました



②全てのカラーラフの色を塗り直しました

09 背景の椅子や、鍵をかけているボード部分なども少し綺麗にします。



①「back2」レイヤーの上に「chair」レイヤーを複製し、「下のレイヤーでクリッピング」をオンにしました。「スポイト」ツールで椅子の色を取り、塗りつぶし、「chair」レイヤーの椅子の描画を「消しゴム」ツールで削除します

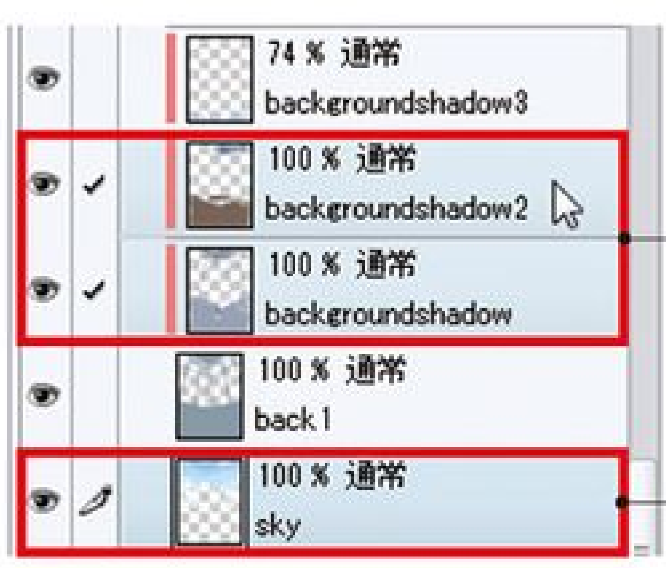


②左側の鍵をかけているボードも同様にして塗りつぶしました



③前ステップ同様に「スポイト」ツールで色を取り、「水彩」ツールで椅子やボードなども塗り直しました

10 キャンバスを途中で拡大したため、まだ描画されていない部分があります。それを修正します。



①「Ctrl」を押したまま「sky」「backgroundshadow」「backgroundshadow2」レイヤーを複数選択して、「編集」メニュー→「変形」→「拡大・縮小・回転」を選択しました



②ガイド線が表示されたら四隅のいずれかをドラッグして拡大します。「Shift」を押したままドラッグすると等倍に拡大できます。もしくはツールプロパティパレットで拡大率の指定ができます

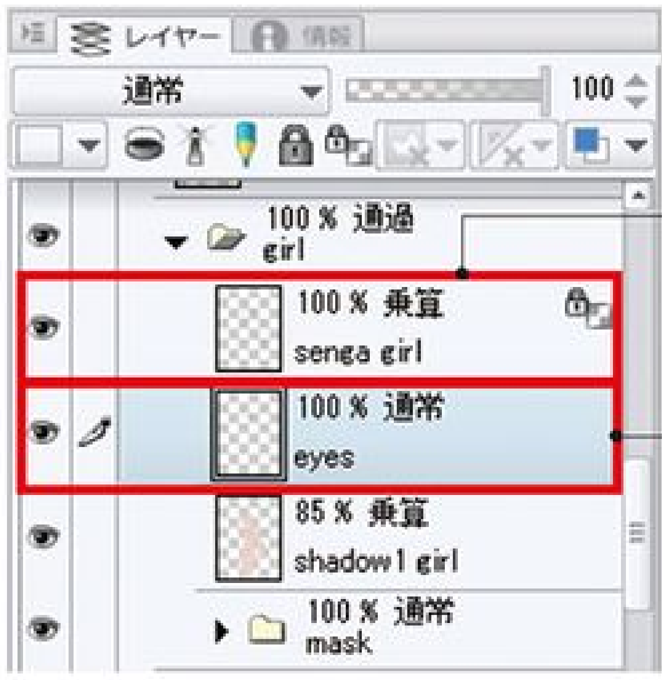


③背景を拡大して描画されていない部分がなくなるようにしました。その他、影が塗りきれていない部分を少し塗り足し、不要な描画を「消しゴム」ツールで消しました。まだまだ綺麗になっていない部分はありますが、キャラクターはある程度形になってきたので、着彩へと進みます

キャラクターの着彩

01

目から着彩していきます。新規ラスターレイヤーに瞳とまぶたの着彩をし、線画も少し色を変えます。

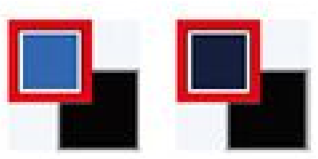


⑤「senga girl」レイヤーを選択し「透明ピクセルをロック」をオンにしてから、線画に色をつけました

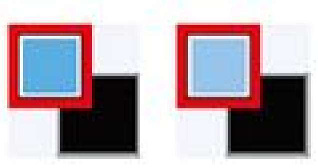
①新規ラスターレイヤーを作成し、名前を「eyes」としました。ここに瞳を描画します



②「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズを「9」程度に設定しました



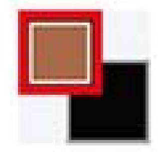
③明暗2色を選択し、瞳を描画しました



④明るめの色を選択し、ハイライトなどを描画しました



⑥「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ブラシサイズを「60」程度、硬さを「60」、ブラシ濃度を「80」に設定しました



⑦茶色の描画色を選択し、左右の目頭と髪の毛の先の線画に描画しました



⑧瞳を描画し、線画に色をつけました。瞳のハイライトは、「girl」レイヤーフォルダーよりも上に「eyelig」レイヤーを作って描画してあるため、それを調整しました

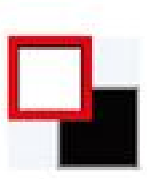
02

瞳の白い部分や影を描画していきます。



④新規ラスターレイヤーを作成し、名前を「shadow1」として、合成モードを「乗算」にしました。「下のレイヤーでクリッピング」をオンにしました

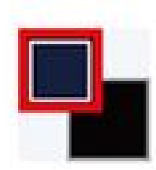
①「girl」→「mask」レイヤーフォルダーにある「skin」レイヤーの上のカラーラフの上に新規ラスターレイヤーを作成し、名前を「eye-white」としました。「下のレイヤーでクリッピング」をオンにしました



②白色の描画色を選択しました。「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズを「50」程度に設定しました



③瞳の白い部分を描画しました。今回は「eye-white」レイヤーの不透明度を調整しなくても違和感がないので、不透明度を調整しません



⑤描画色を選択しました。同じ「不透明水彩」のブラシサイズを「8」程度に設定しました



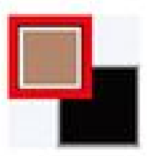
⑥まぶたの影を描画しました

03

「girl」レイヤーフォルダーよりも上に新規ラスターレイヤーを作成し、目尻にアイシャドウのような描画を加えます。



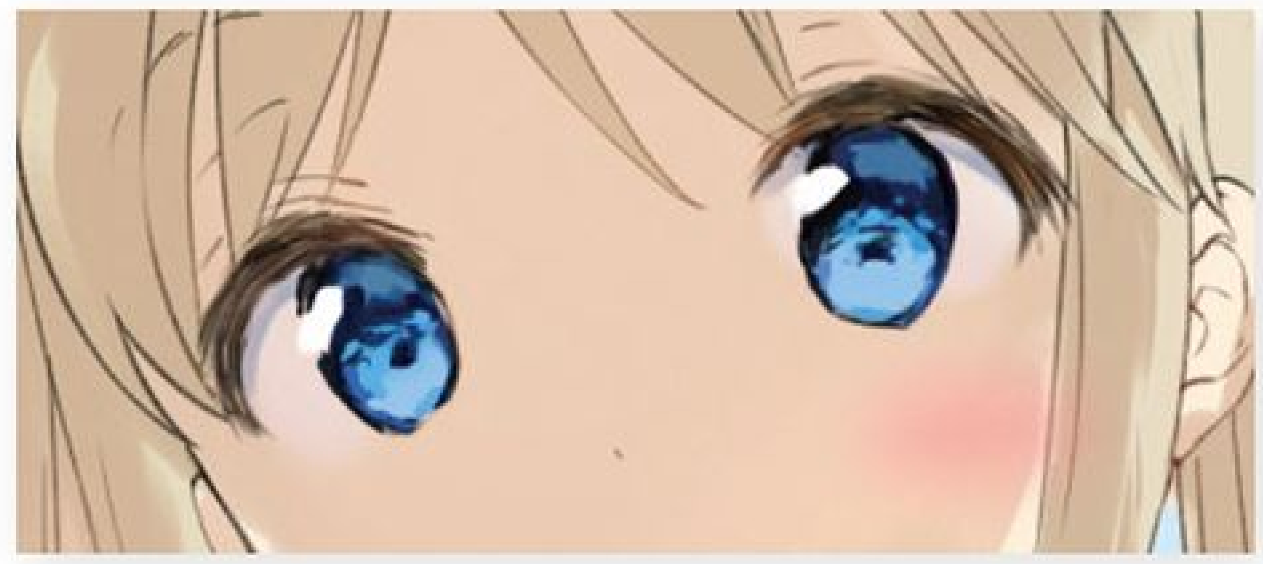
①新規ラスターレイヤーを作成し、名前を「shadow+」として、合成モードを「乗算」にしました

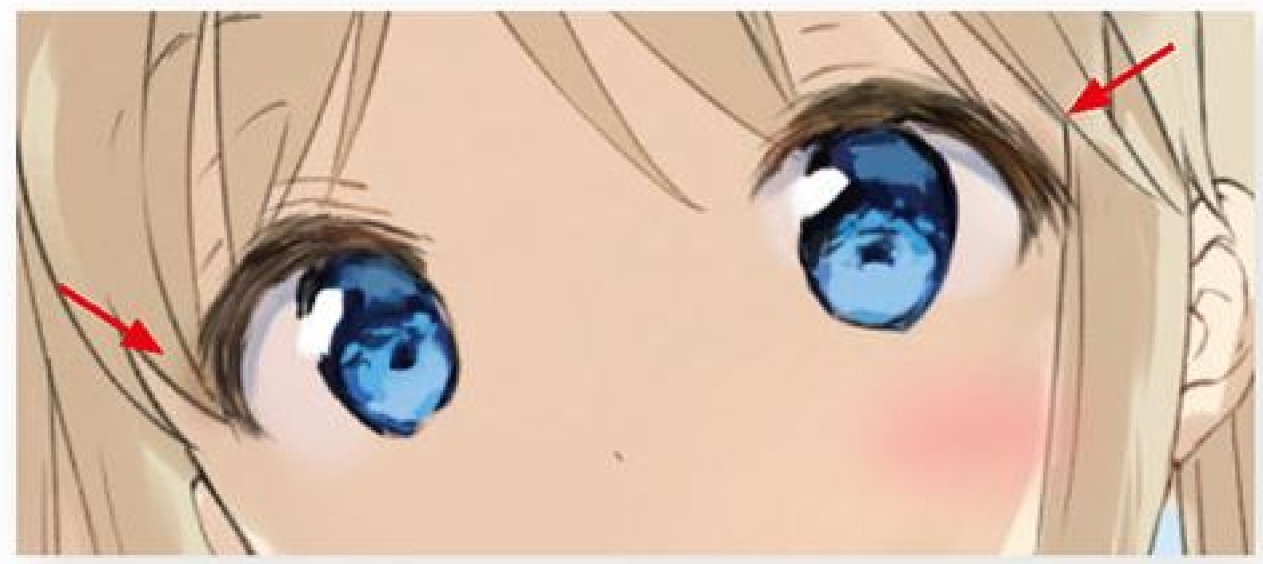


②茶色の描画色を選択しました



③「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ブラシサイズを「30」程度に設定し、左右の目尻にふんわりと色を乗せるように描画しました





④目尻に描画を加えて、少し目の印象を少し強くしました

04

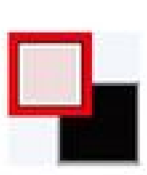
「エアブラシ」ツールで肌に影を軽く入れていきます。これは、どの辺に影を入れるかといった計画みたいなものです。



①「消しゴム」ツールの「ざっくり」を選択し、「girl」レイヤーフォルダーの「shadow1 girl」レイヤーで、はみ出している影色を削除しました



②「girl」→「mask」レイヤーフォルダーにある「skin」レイヤーの上の「shadow1」レイヤーを選択しました



③肌色系の描画色を選択しました



④「エアブラシ」ツールの「柔らか」や「影」を選択し、ブラシサイズは適宜変更して、肌の影色を軽めに描画しました



⑤肌のこのあたりに影色を入れたい、と考えたところに描画しました

05

キャラクターの影を描画しているレイヤーの明度を上げて、もう少しキャラクター全体が明るく見えるようにします。



①「girl」レイヤーフォルダーの「shadow1 girl」レイヤーを選択しました



②「編集」メニュー→「色調補正」→「色相・彩度・明度」を選択しました



③開いた「色相・彩度・明度」パネルで、明度の数値を上げました



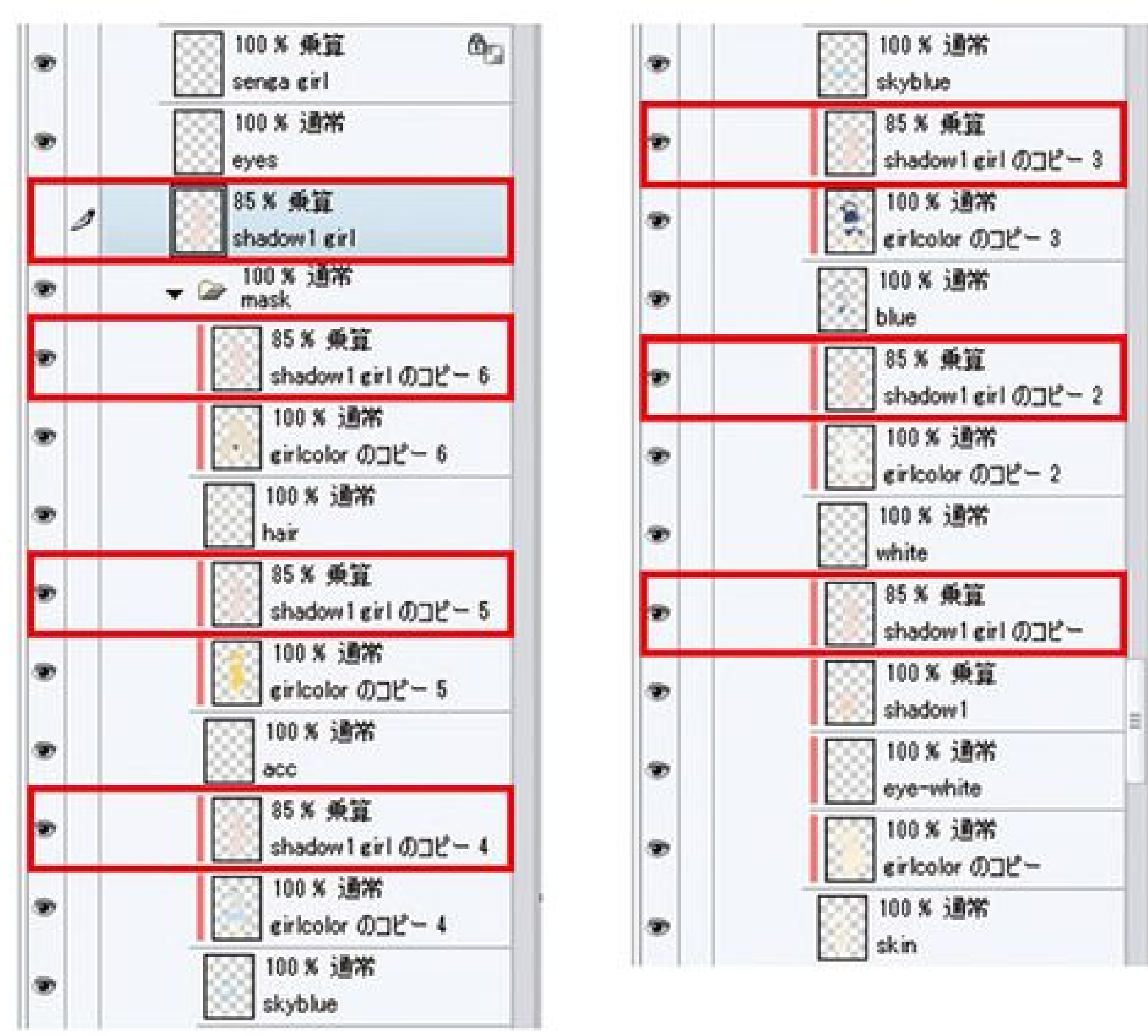
④キャラクターの影色が明るくなりました

06

ここからは、キャラクターの影色レイヤーにある情報をそれぞれのマスキングレイヤーに分配して利用していきます。



①「girl」レイヤーフォルダーの「shadow1 girl」レイヤーを選択し、「Ctrl＋A」で全選択しました



②各マスキングレイヤーの上に「Ctrl＋V」で貼り付けて、「下のレイヤーでクリッピング」をオンにします。元の「shadow1 girl」レイヤーは非表示にしておきます

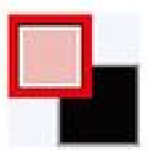
07 顔に、髪から落ちる影色を描画して立体的にしていきましょう。



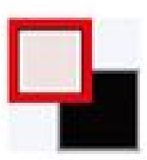
①「girl」→「mask」レイヤーフォルダーにある「skin」レイヤーの上の「shadow1」レイヤーを選択しました



②「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「10」程度に設定しました



③濃い肌の影色の描画色を選択し、描画しました



④薄い肌の影色の描画色を選択し、描画しました



⑤「ペン」ツールの「丸ペン」を選択し、ブラシサイズは「6〜9」程度に設定しました

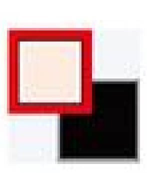


⑥「不透明水彩」で明暗を描画した後、細く描画したい部分には「丸ペン」を使い、髪の毛から落ちる影を描画しました

08 「見る人の視線がもう少しキャラクターの顔に向きやすいように…！」と考えて、肌色を少しだけ明るくします。



①「girl」→「mask」レイヤーフォルダーにある「skin」レイヤーの上の「shadow1 girl のコピー」レイヤーを選択しました



②明るい肌の影色の描画色を選択しました



③「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ブラシサイズは「300」程度に設定しました



④「エアブラシ」ツールで顔を中心に上半身を軽めに描画して、少しだけ明るくしました

09

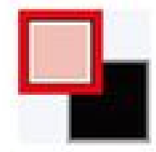
首まわりやお腹、腕などにも影色を描画していきます。



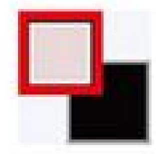
①「girl」→「mask」レイヤーフォルダーにある「skin」レイヤーの上の「shadow1」レイヤーを選択しました



②「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは適宜変更しました



③濃い肌の影色の描画色を選択し、描画しました



④薄い肌の影色の描画色を選択し、描画しました



⑤「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ブラシサイズは適宜変更し、描画しました






⑥くっきりとした影を入れる場合は「不透明水彩」ツール、ぼやけた感じの影を新たに加えたい場合は「エアブラシ」ツールで描画しました。だいたい描画が終わったところで、胸の下の線画に色をつけました



⑦「girl」→「mask」レイヤーフォルダーにある「skin」レイヤーの上の「shadow1 girlのコピー」レイヤーを選択しました



⑧「色混ぜ」ツールの「ぼかし」を選択し、ブラシサイズは「180」程度に設定しました



→



⑨腰の影をぼかしました。すでに描画してある影色は「色混ぜ」ツールを使ってぼかします

10

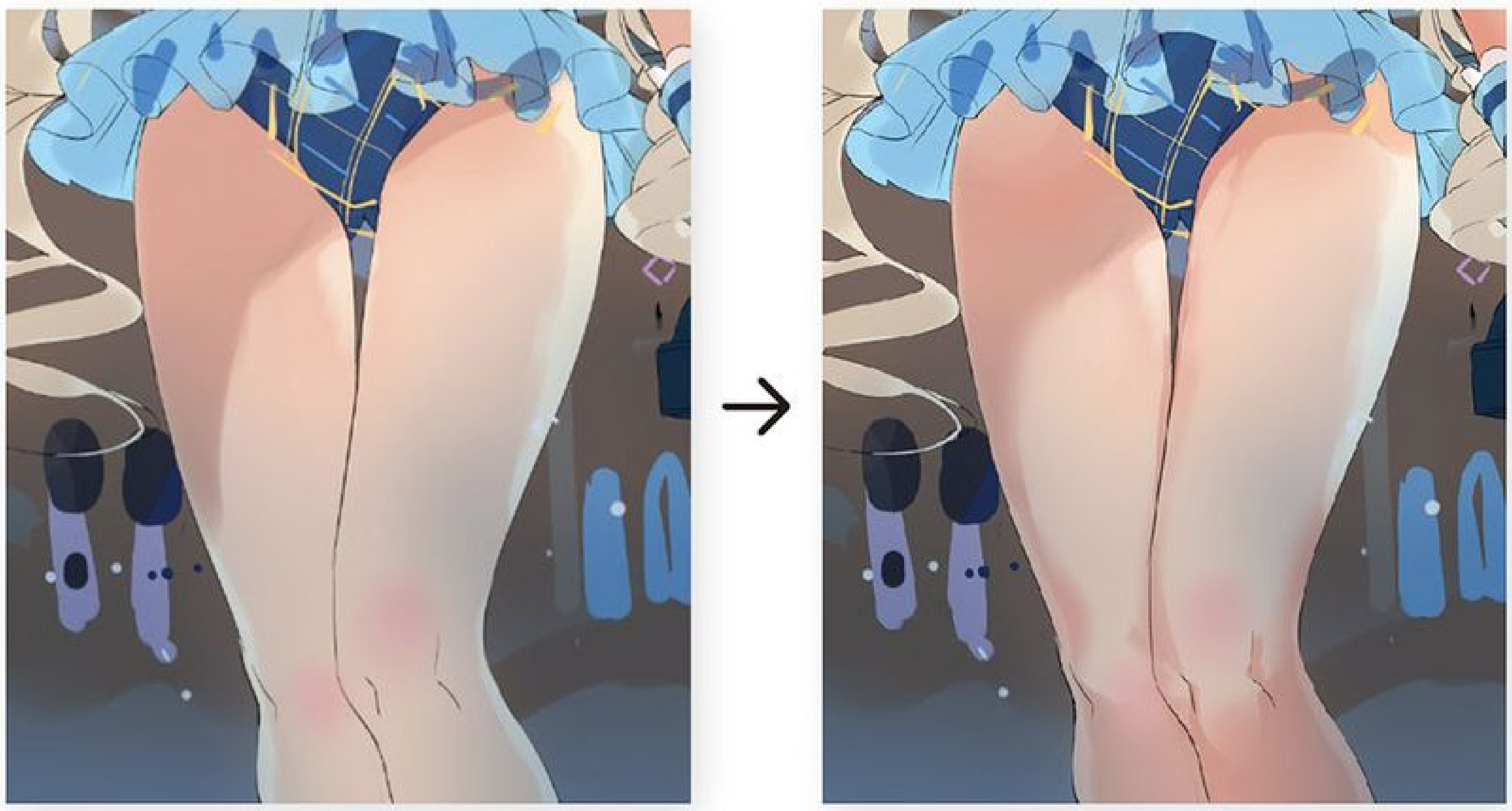
足の影も描画します。膝の影は、ある程度「筆」ツールなどで描画した後に、「色混ぜ」ツールの「指先」でぼかしました。



②「色混ぜ」ツールの「指先」を選択し、ブラシサイズは「200」程度に設定しました



①「girl」→「mask」レイヤーフォルダーにある「skin」レイヤーの上の「shadow1」レイヤーを選択しました。影色やツールは基本的には上半身を描画した時と同じものを使用しました



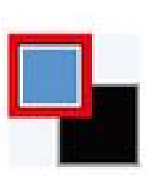
③くっきりとした影を入れる場合は「不透明水彩」ツール、ぼやけた感じの影を新たに加えたい場合は「エアブラシ」ツールで描画しました。すでに描画した部分をぼかしたい場合は、「色混ぜ」ツールを使用しました

11

肌の影の明度とのバランスを取るために、瞳の色に空色を加えて明るくします。



①「hi-light」レイヤーを選択し、「colorrough」レイヤーフォルダーより上に配置しました



②空色の描画色を選択しました



③「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ブラシサイズは「65」程度に設定しました



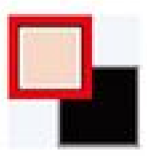
④ハイライトレイヤーの瞳の部分に空色を描画し、少し明るくしました

12

髪の毛の影を塗っていきます。前髪と肌のつながる部分に肌色を加えて明るくします。また、影用のレイヤーも作成して少しずつ髪の毛の影を描きます。



①「girl」→「mask」レイヤーフォルダーにある「hair」レイヤーの上に新規ラスターレイヤーを2枚作成して「下のレイヤーでクリッピング」をオンにし、名前を「color1」と「shadow」としました。「shadow」レイヤーは合成モードを「乗算」にしました



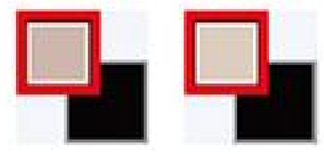
②描画色を選択しました



③「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ブラシサイズは「120」程度に設定しました



④「color1」レイヤーに図のように軽く描画しました（上の図は、一時的にクリッピングを解除したものです）



⑤髪に描画する明暗の影色の描画色を選択しました



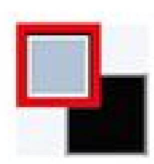
⑥「ペン」ツールの「丸ペン」を選択し、ブラシサイズは「6〜12」程度に設定しました



⑦「shadow」レイヤーに髪の影を描画し始めました。大きな面積は「不透明水彩」で描画し、細く鋭く描画したい部分は「丸ペン」を使用しています

13

髪の毛の明暗の色にブルーも加えて、背景の空色と自然につながるようにします。



①描画色を選択しました



②「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「15〜20」程度に設定しました



→



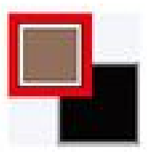
③図の矢印の部分に描画しました

14

髪の毛の影色を描画している途中ですが、顔周りの線の強弱とチークを加えました。線の強弱は、以降全ての段階で全体の着彩を見て少しずつ加えていきます。



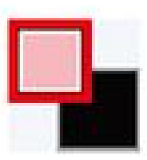
①目尻にぼかしを入れた時に使用した「shadow+」レイヤーを選択しました



②描画色を選択しました



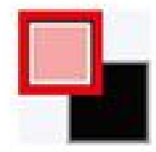
③「ペン」ツールの「丸ペン」を選択し、ブラシサイズは「6～8」程度に設定して顔周りの線の強弱を描画しました



④描画色を選択しました。引き続き「丸ペン」を使用し、ブラシサイズは「2～3」程度に設定して、線画では入れていなかったチークの線を描画しました



⑤チークを片方消してしまったようなので「etc」レイヤーに描画し直します。元々チークを描いていた「yellow-line」レイヤーからは削除しました



⑥ほほの赤み用の描画色を選択しました



⑦「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ブラシサイズは「40」程度に設定して描画しました



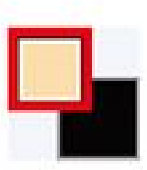
⑧顔周りの線の強弱とチークの線と赤みを描画しました

15

髪のハイライトをもう少し強めに表現します。



①「hi-light」レイヤーを選択しました



②ハイライトの描画色を選択しました



③「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ブラシサイズは「70～80」程度に設定して描画しました

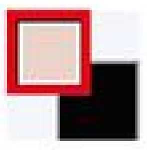


④帽子の端から肘くらいまでの間で、左の髪の毛の光が当たる側を描画してハイライトを強めました

16 ハイライトを強めた部分の線画の色も変更します。



①「senga girl」レイヤーを選択しました。「透明ピクセルをロック」がオンになっていることを確認します



②ベージュ系の描画色を選択しました



③「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ブラシサイズは「135」程度を選択しました

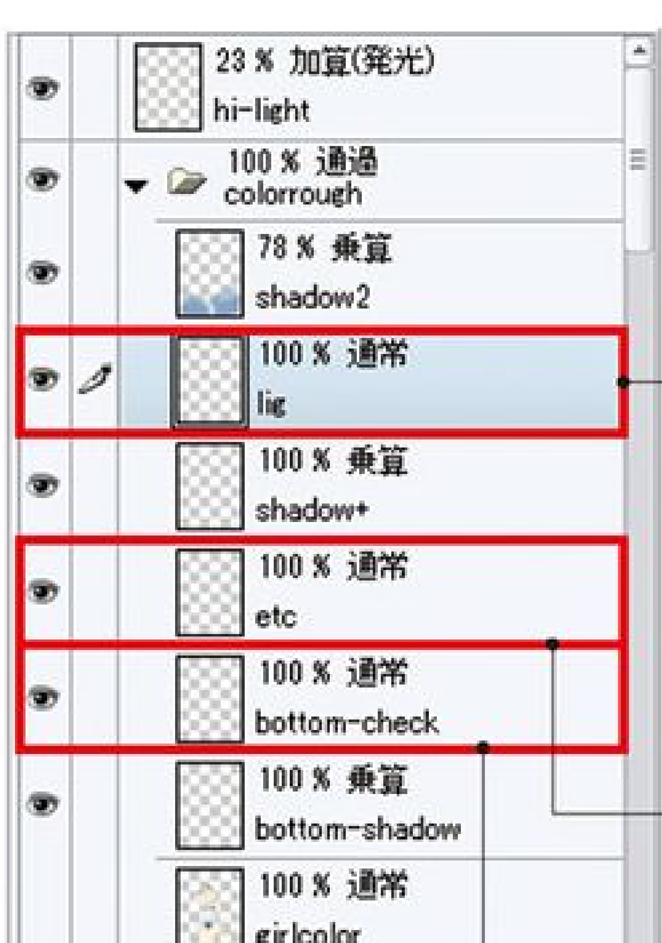


④「エアブラシ」ツールで、髪の毛の線画の色を変えました

17 ここでカラーラフの上部にぱらぱらと作ったレイヤーをまとめ、新たに「lig」レイヤーを作り、巻き毛の部分にもハイライトを描画します。



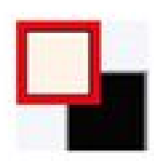
①「選択範囲」ツールの「投げなわ選択」を選択しました



②「eyelig」レイヤーから瞳の白いハイライトを「投げなわ選択」で囲んで選択し「Ctrl+X」でカットし、「Ctrl+V」でペーストします。コピーされたレイヤー名を「lig」としました

③「keys」「window」「eyelig」レイヤーと「etc」レイヤーを結合しました

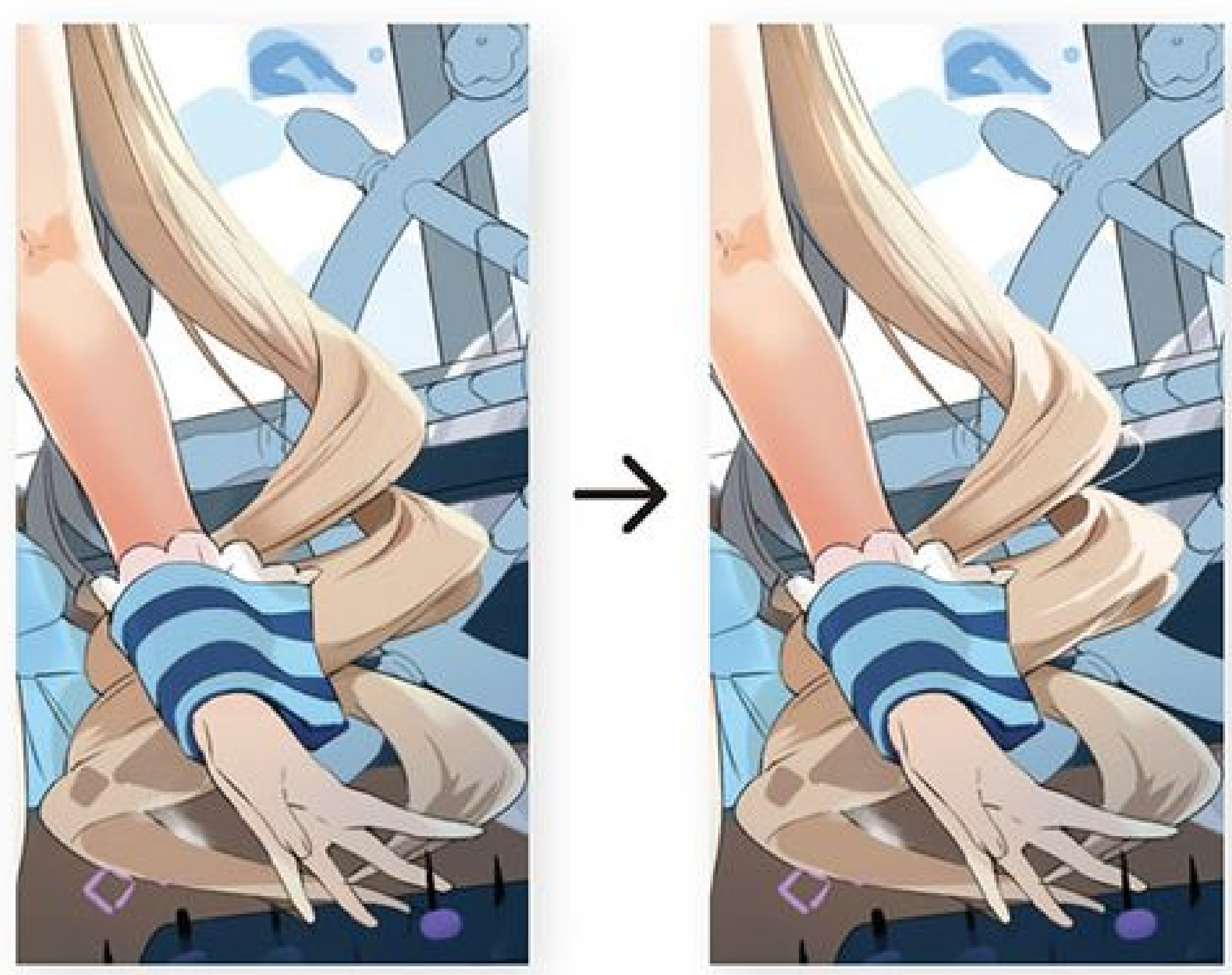
④「yellow-line」と「bottom-check」レイヤーを結合しました



⑤描画色を選択しました



⑥「ペン」ツールの「丸ペン」を選択し、ブラシサイズは「6～20」程度に設定しました

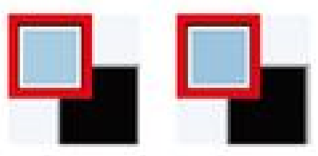


⑦巻き毛部分のハイライトを「lig」レイヤーに描画しました。「hair」レイヤーのクリッピングではなく、「lig」レイヤーにハイライトを表現した理由は、クリッピングレイヤーは「hair」の領域でしか描画できないからです。そのため、気まぐれで髪の毛をもっとふわふわにして、シルエットを少しだけ変えたいとか、はみ出した髪の毛一本だけを描きたい場合、「lig」レイヤーに描画すると線画やマスキングを修正せずに済みます

18 服の空色の部分の影を描画していきます。カラーラフ作成時に、フリルの影を描画したレイヤーがあるので、それを利用します。



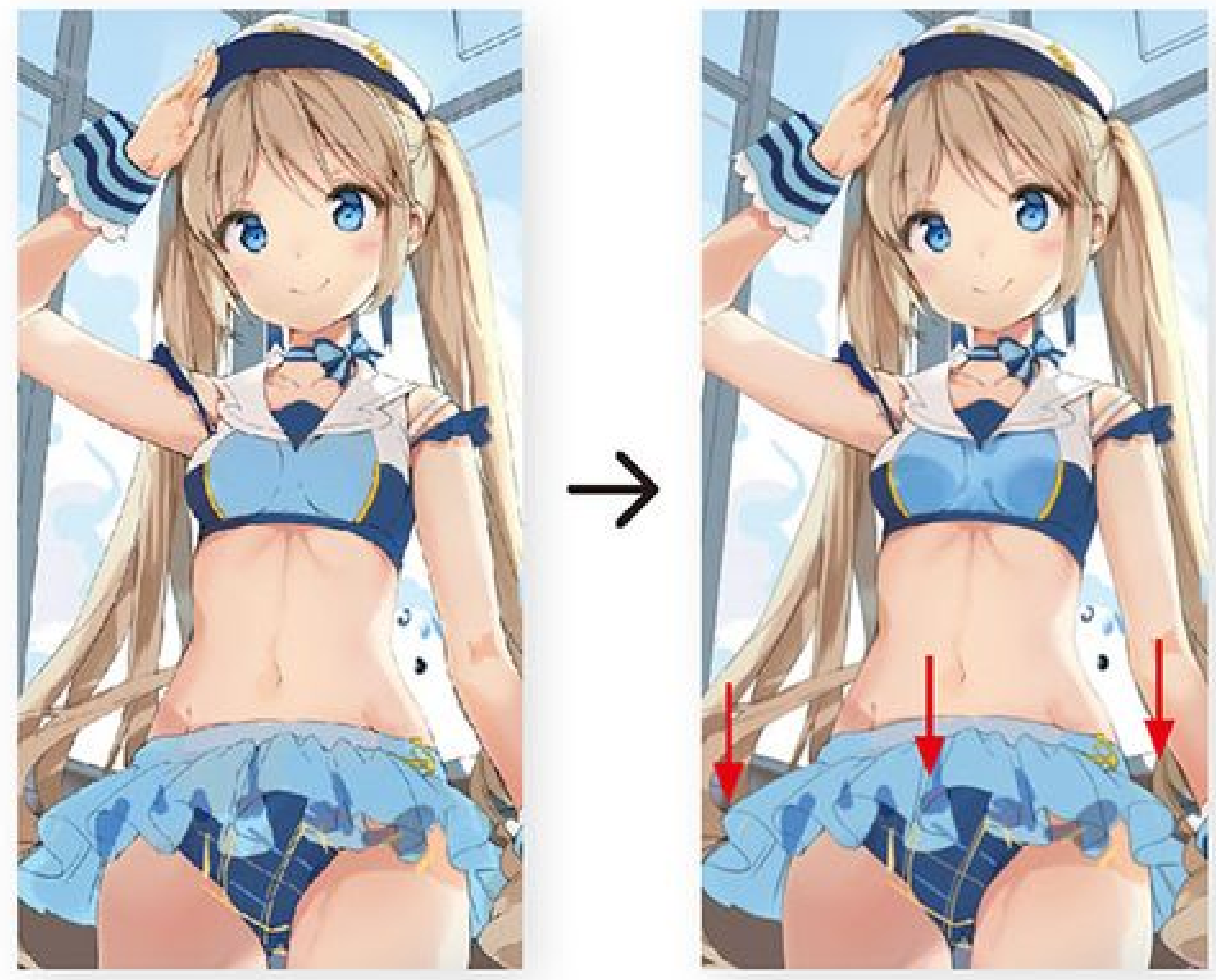
①「girl」→「mask」レイヤーフォルダーにある「skyblue」レイヤーの上に「bottom-shadow」レイヤーを配置し、「下のレイヤーでクリッピング」をオンにしました



②明暗の影色の描画色を選択しました



③「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「30～40」程度に設定しました

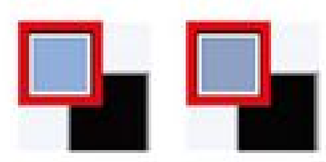


④トップスに明暗の影色を描画しました。フリル部分は影のコピー「shadow1 girlのコピー 4」レイヤーを選択しひとまず影にもムラがないように塗りつぶしました

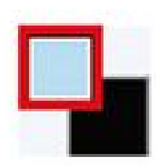
19 フリルにも影を描画します。引き続き「不透明水彩」を使って、フリルの内側と、外側のギャザーが集まる山の部分に濃いブルーで、他を明るめのブルーで影色を塗ります。



①「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「10～20」程度に設定しました

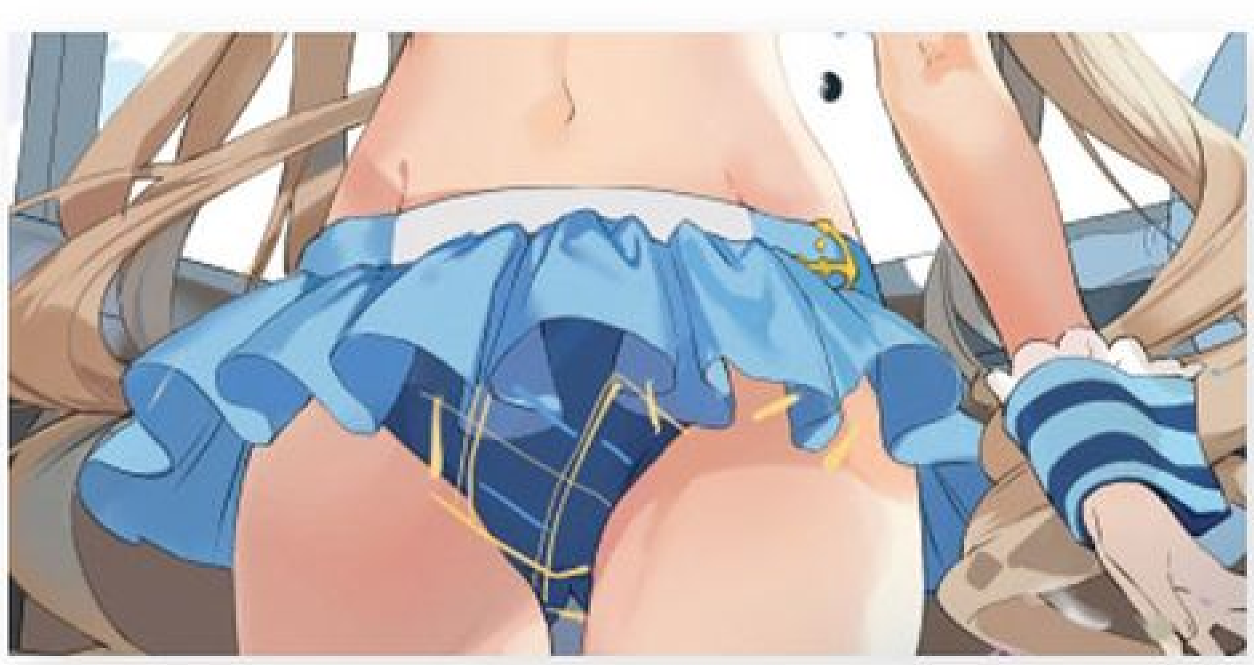


②「bottom-shadow」レイヤーの影色ラフから「スポイト」ツールで濃いブルーの描画色を取り、描画しました



③②と対比する明るめのブルーの描画色を選択し、描画しました





④ざっと影を塗ったら、内側にも明暗をつけていきます



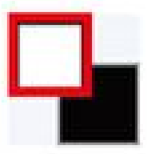
⑤フリルの内側にも影色を描画しました

20

肌にも反射光やハイライトを入れていきます。図は、あまり変わらないように見えるのですが、腕と腰にハイライトを描画しています。



①「girl」→「mask」レイヤーフォルダーにある「skin」レイヤーの上に新規ラスターレイヤーを作成して名前を「reflect」とし、「下のレイヤーでクリッピング」をオンにしました



②白色の描画色を選択しました



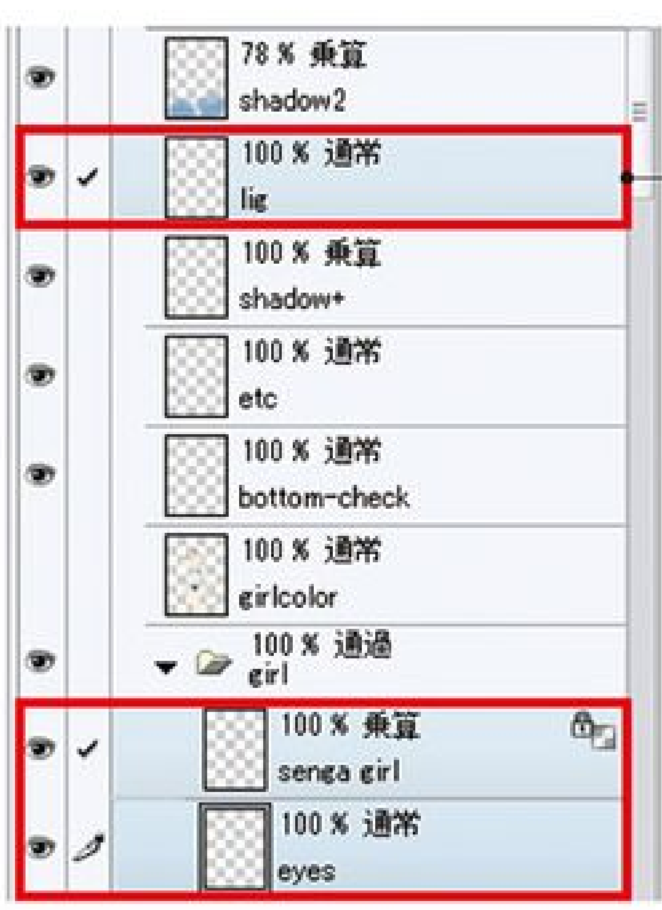
③「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「50」程度に設定しました



④腕や腰のふち、首や肩の部分にも細くハイライトを描画しました

21

なんだか左方向を向いているような気がしたので、左目の目線の方向を少し変えて、カメラ目線にします。該当レイヤーを複数選択した後、「投げなわ選択」で瞳の部分だけ選択して移動します。



①「lig」レイヤーと、「girl」レイヤーフォルダーにある「senga girl」「eyes」レイヤーを「Ctrl」を押しながら複数選択しました



②「選択範囲」ツールの「投げなわ選択」を選択しました



↓



↓

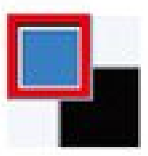


③レイヤーを複数選択後、「投げなわ選択」で瞳を選択して「レイヤー移動」ツールで少し右に移動しました。移動後、描画を調整しておきました

22 服の濃いブルーの部分も影を描画していきますが、これから暗い影を描画していくので、少し明るくしてから影を描画します。



①「girl」→「mask」レイヤーフォルダーにある「blue」レイヤーの上にある「girlcolorのコピー 3」レイヤーを選択しました



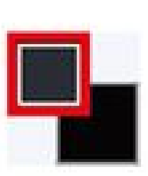
②今の描画色より少し明るめのブルーの描画色を選択しました



③「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ブラシサイズは「250」程度に設定しました



④ベタ塗りではなく、イラスト右側から左にいくに従って濃いブルーになるように描画しました



⑤濃紺の描画色を選択しました



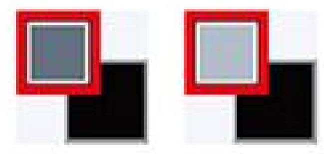
⑥同じ「エアブラシ」ツールの「柔らか」を使って、帽子のつばを中央が一番暗くなるように描画しました



⑦「girl」→「mask」レイヤーフォルダーにある「blue」レイヤーの上に新規ラスターレイヤーを作成して名前を「shadow2」としました。「下のレイヤーでクリッピング」をオンにし、合成モードを「乗算」にしました



⑧「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「40」程度に設定しました



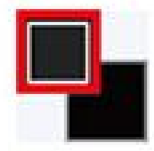
⑨明暗の影色の描画色を選択し、描画しました



↓



⑩暗い影色をざっと描画してから、明るい影色で明暗をつけました。細い部分は「ペン」ツールの「丸ペン」で描画しています。首のリボンにも影を描画しました

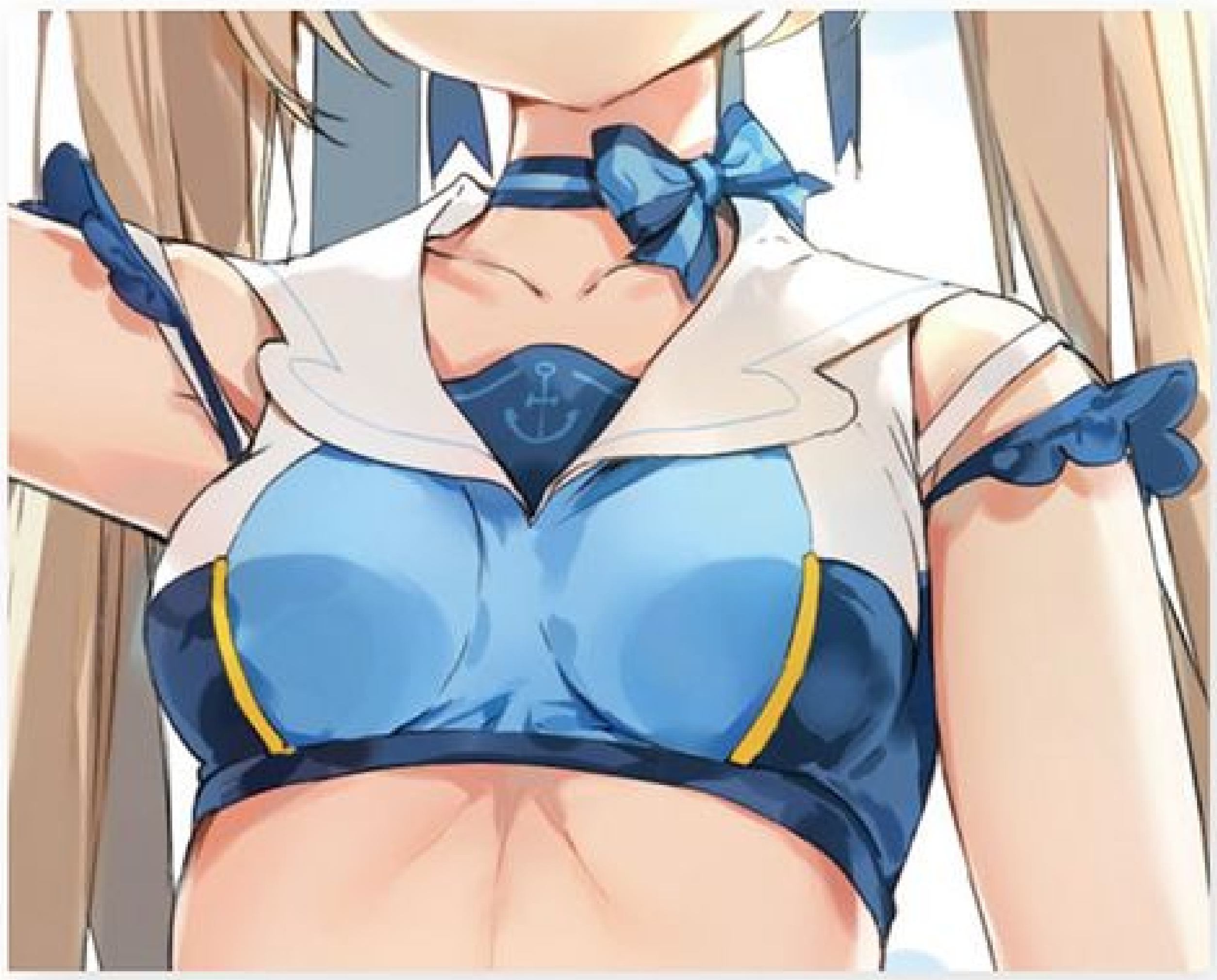


⑪濃紺の描画色を選択しました。「ペン」ツールの「丸ペン」を選択し、ブラシサイズは「4〜6」程度に設定しました



⑫帽子の端にも影色を描画しました

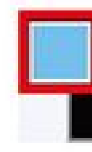
23 さらに影色を加え、胸当て部分にも碇をモチーフにしたマークを描画します。



⑤胸当てのマークを描画し、襟部分のスカイブルーのラインは、線画レイヤーを選択後、ブラシサイズを少し大きくしてから同じ描画色で線画に色をつけました



①先ほど作成した「shadow2」レイヤーの下に新規ラスターレイヤーを作成し、名前を「color1」として、「下のレイヤーでクリッピング」をオンにしました



②「スポイト」ツールを使って「skyblue」レイヤーから空色の描画色を選択しました



③「ペン」ツールの「丸ペン」を選択し、ブラシサイズは「4〜5」程度に設定して、マークを描画しました

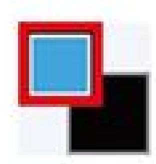


④「girl」レイヤーフォルダーにある「senga girl」レイヤーを選択し、「透明ピクセルをロック」がオンになっていることを確認します

24 服にもハイライトを加え、スカートのフリルにラインを加えます。



①「hi-light」レイヤーを選択しました



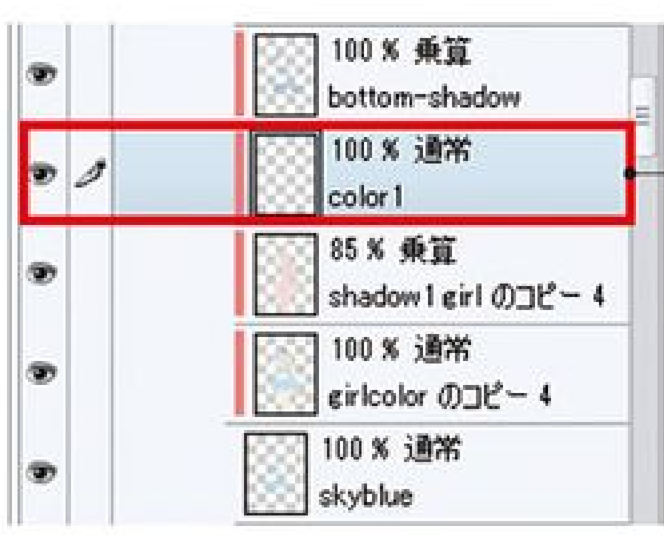
②描画色を選択しました



③「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ブラシサイズは「250」程度に設定しました



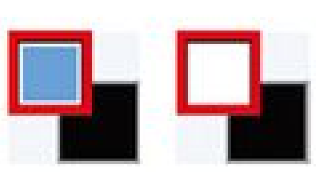
④瞳以外のブルーの部分が描画したところです。光の方向を考えて体の左側に多めにハイライトを加えました(上の図は一時的に合成モードを「通常」にしたものです)



⑤「girl」→「mask」レイヤーフォルダーにある「skyblue」レイヤーの上に新規ラスターレイヤーを作成して名前を「color1」とし、「下のレイヤーでクリッピング」をオンにしました



⑥「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「11」程度に設定しました



⑦2色の描画色を選択して、描画しました



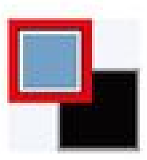
⑧フリル部分に2本のラインを加えました

25

足下にももう少し暗い影を入れます。足は光があまり当たっていないはずなので暗く表現したほうが良いからです。ブルー系の影を描画することで、キャンバス全体の青い色調に合わせます。



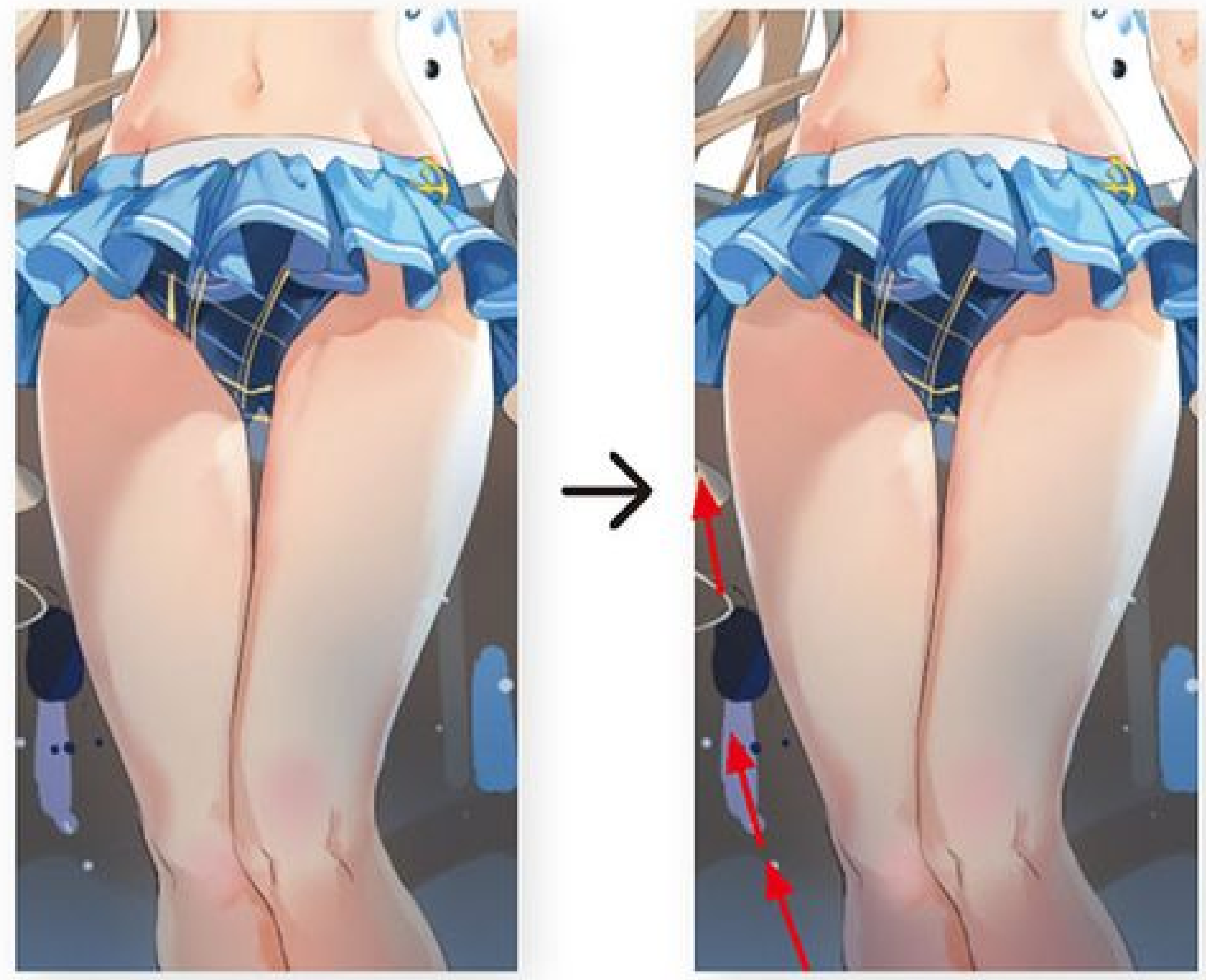
①「girl」→「mask」レイヤーフォルダーにある「skin」レイヤーの上に新規ラスターレイヤーを作成して名前を「shadow3」としました。「下のレイヤーでクリッピング」をオンにし、合成モードを「乗算」にしました



②ブルー系の描画色を選択しました



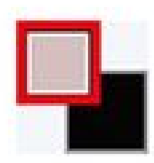
③「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ブラシサイズは「200」程度に設定しました



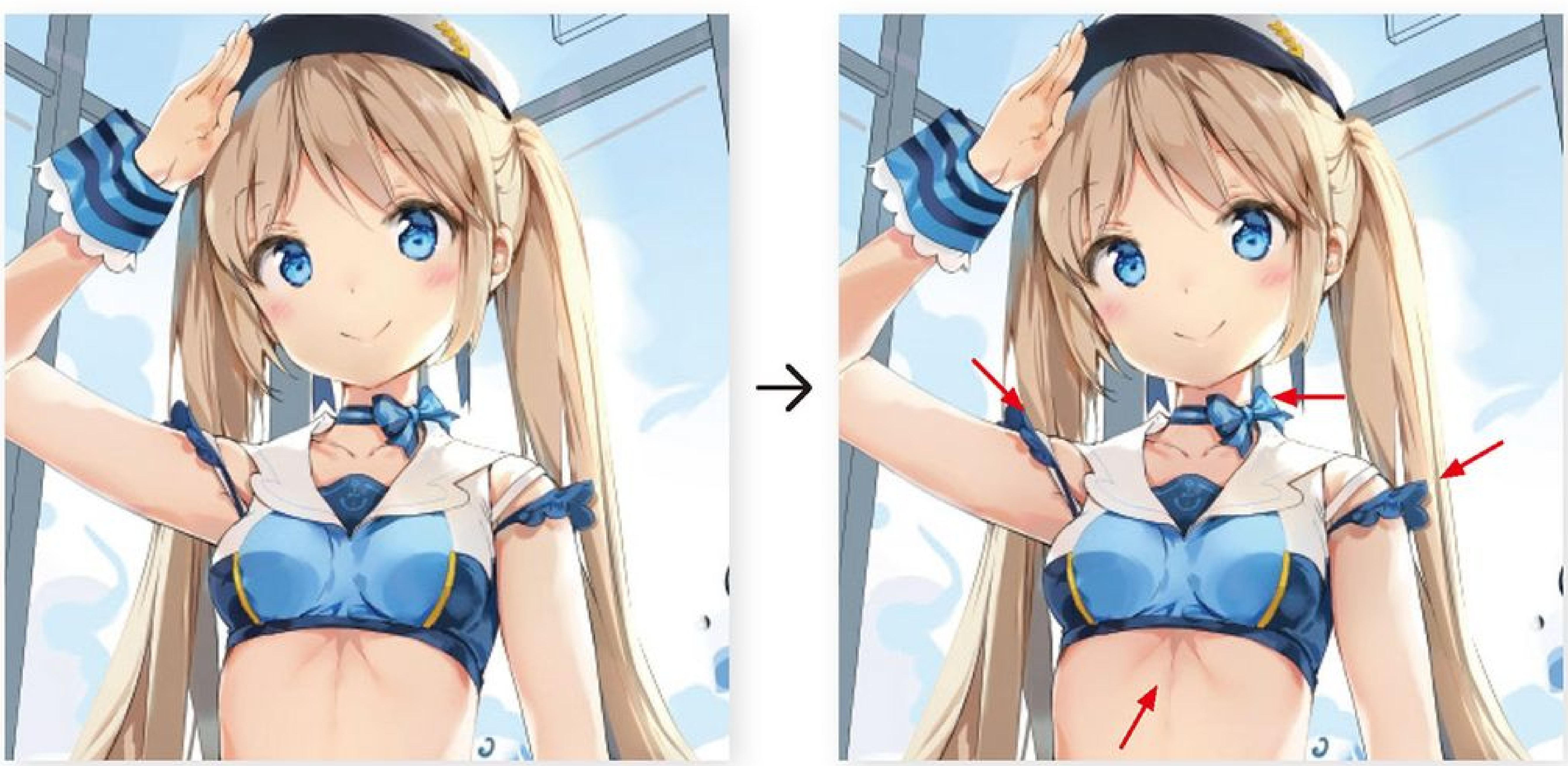
④左足は足下からひざ上を通り、内ももまで、右足は足下からひざ上を通り右足の外側付け根にかけて影色を描画しました。上に行くほど薄くなるように描画しています

26

胸元にも少し暗めの影を同じレイヤーに「エアブラシ」ツールで加えました。



①暗めのベージュ系の描画色を選択しました

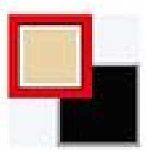


②首の下、両脇から胸にかけてと、胸の下に暗い影を描画しました

27 黄色いパーツの部分にも影を描画します。



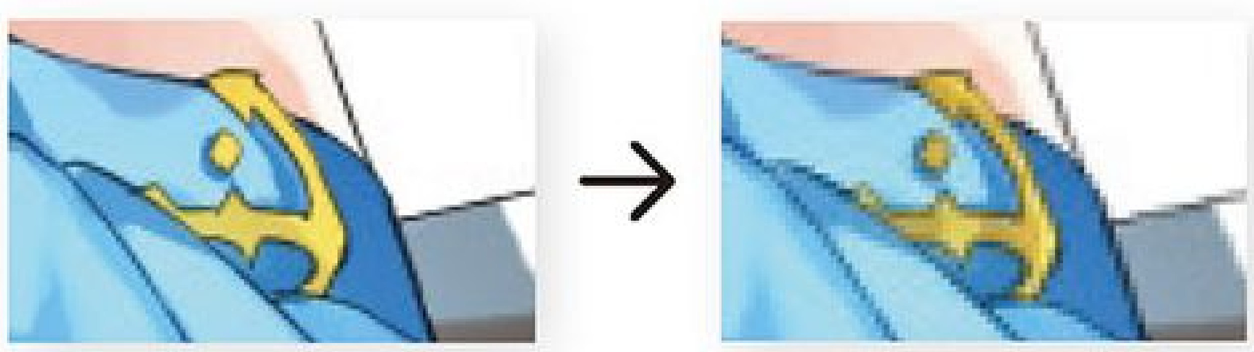
①「girl」→「mask」レイヤーフォルダーにある「acc」レイヤーの上に新規ラスターレイヤーを作成して名前を「shadow2」としました。「下のレイヤーでクリッピング」をオンにし、合成モードを「乗算」にしました

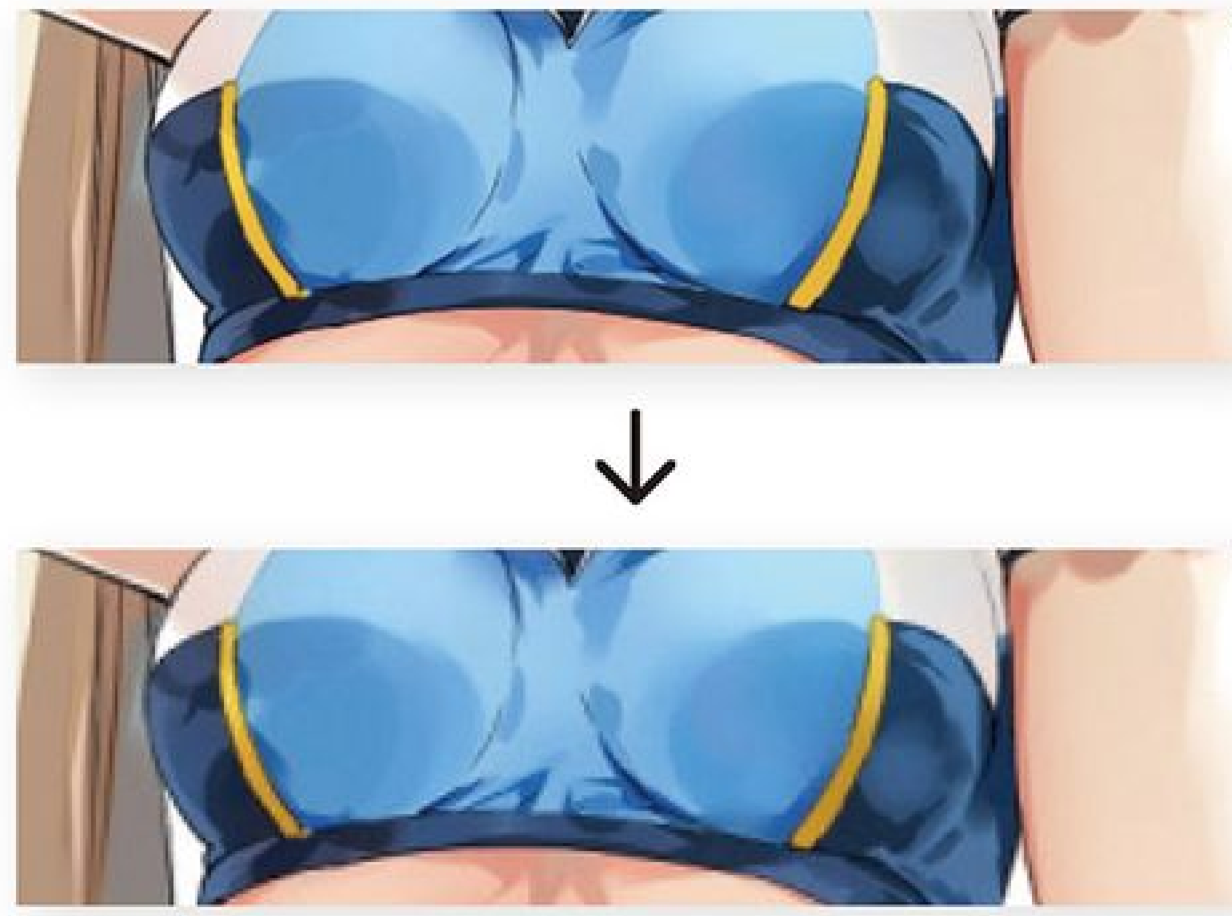


②ベージュ系の描画色を選択しました



③「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「50」程度に設定しました





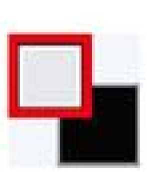


④それぞれ全部にべったり影を描画するのではなく、バストは下から2/3くらいまで、帽子の飾りはつばの左側の手前まで、碇の飾りは腰側の手前まで、差し込む光を考えて描画しました

28 服の白いカラーの部分にも影を入れます。



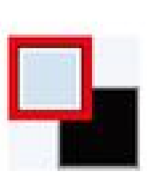
①「girl」→「mask」レイヤーフォルダーにある「white」レイヤーの上に新規ラスターレイヤーを作成して名前を「shadow2」としました。「下のレイヤーでクリッピング」をオンにし、合成モードを「乗算」にしました



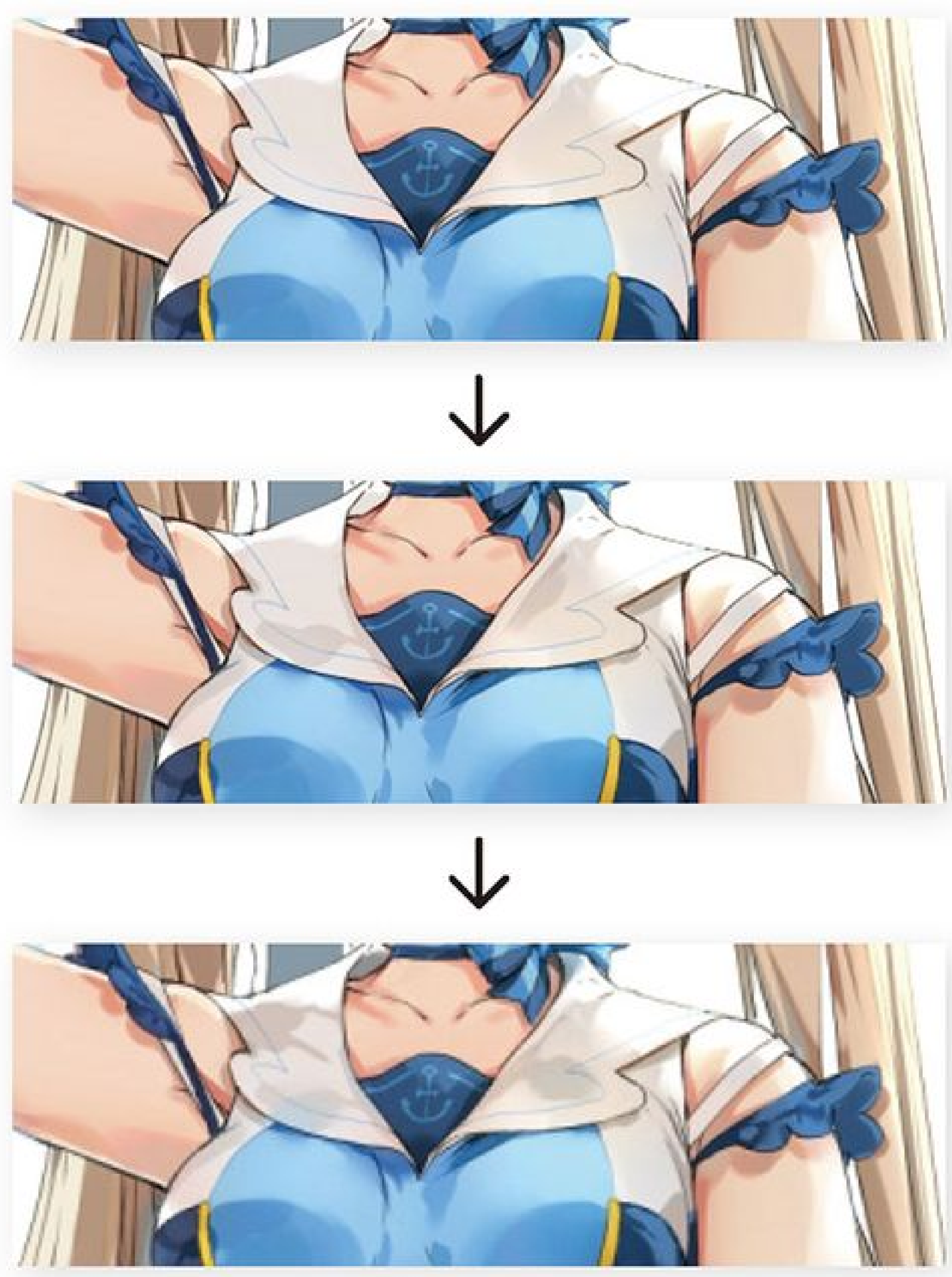
②グレー系の描画色を選択しました



③「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「40」程度に設定して描画しました



④薄い空色の描画色を選択しました。同じ「不透明水彩」で描画しました



⑤脇の近くや襟の内側も影を描画しました。薄い空色は、胸の空色とつながるように少しだけ描画しました

29

ここで、線の強調をしておきます。上下の服と体の接する部分やフリル部分に加えて、立体感を出します。

③「ペン」ツールの「丸ペン」を選択し、ブラシサイズは「4～7」程度に設定して描画しました

④ブルー系の描画色を選択しました。同じ「丸ペン」で描画しました



①「shadow+」レイヤーを選択しました

②ブラウン系の描画色を選択しました



→



⑤主に、髪や肌の線や、肌と白い服が接する部分は、ブラウン系の描画色で、服のブルーの部分と肌が接する部分やフリルは、ブルー系の描画色で線を強調しました。

30

帽子のつばが濃紺のままなので、反射光を描きます。



①「girl」→「mask」レイヤーフォルダーにある「blue」レイヤーの上に新規ラスターレイヤーを作成して名前を「reflect」とし、「下のレイヤーでクリッピング」をオンにしました

②薄いブルー系の描画色を選択しました

③「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「10」程度に設定して描画しました

④濃いグレーの描画色を選択しました。同じ「不透明水彩」でブラシサイズを「60」程度にして描画しました



↓

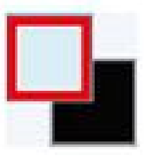


⑤つばの厚みを表現するために、薄いブルー系の描画色でふちの部分を描画してから、濃いグレーで反射光を描き入れました

31 胸のボリュームを表現するために、少しだけハイライトを加えます。



①「lig」レイヤーを選択しました



②胸のスカイブルーよりも薄い空色の描画色を選択しました



③「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「13」程度に設定しました



④両胸の上にハイライトを置くようにして描画しました

32 肌の影色を少しだけ削除して、唇のつやを表現します。



①「girl」→「mask」レイヤーフォルダーにある「skin」レイヤーの上の「shadow1 girl のコピー」レイヤーを選択しました



②「消しゴム」ツールの「ざっくり」を選択し、ブラシサイズは「8.5」に設定しました



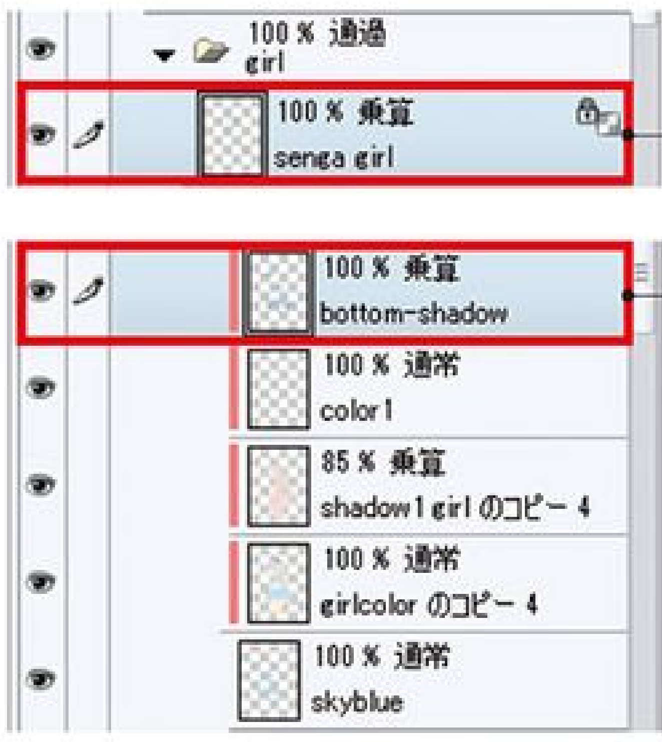
↓



③口の下の影を少しだけ消して唇のつやを表現しました

33

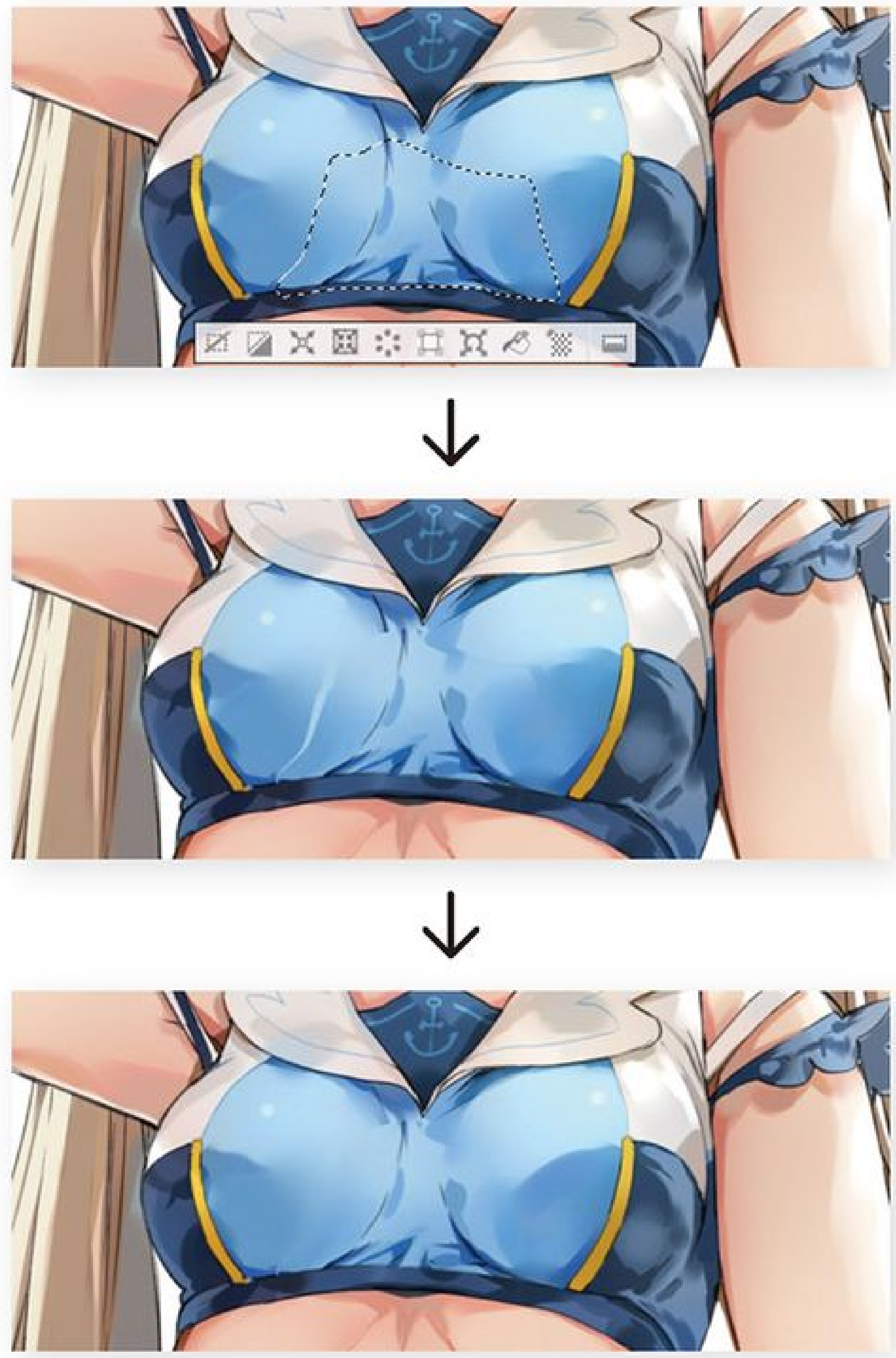
胸の大きさが左右で違うような気がするので修正します。線画レイヤーと描画レイヤーを複数選択して、「投げなわ選択」で選択後、「自由変形」ツールで変形します。



①「girl」レイヤーフォルダーにある「senga girl」レイヤーと、「girl」→「mask」レイヤーフォルダーにある「skyblue」レイヤーの上の「bottom-shadow」レイヤーを「Ctrl」を押しながら複数選択しました



②「選択範囲」ツールの「投げなわ選択」を選択しました



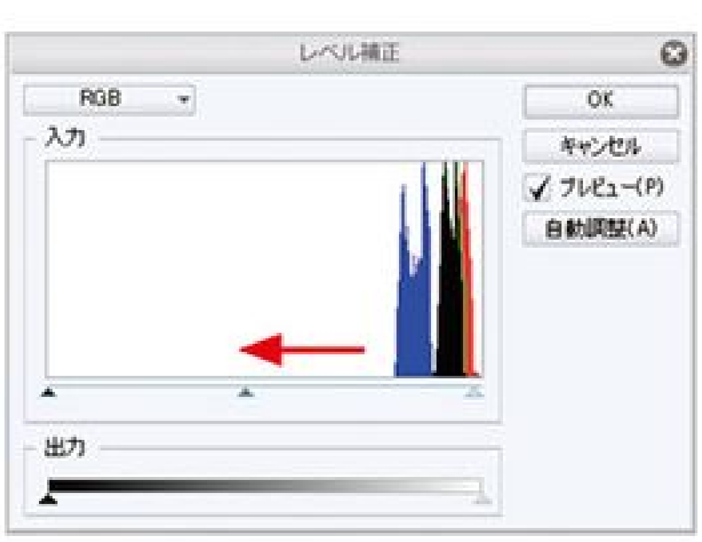
③変更したい部分を囲んだら、「編集」メニュー→「変形」→「自由変形」を選択して上のほうを右に傾けて変形しました。変形によってできた隙間は「色混ぜ」ツールの「ぼかし」を使って修正しました

34

全体を確認して、髪の色が少しまだ暗いと感じたので、全体的に明るくします。



①「girl」→「mask」レイヤーフォルダーにある「hair」レイヤーを選択しました



②「編集」メニュー→「色調補正」→「レベル補正」を選択し、開いたパネルで「入力」にある三角のスライダのうち、中央にあるものを少し左に調整しました



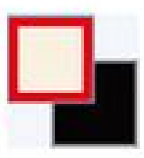
③髪の色を全体的に明るくしました。「レベル補正」パネルの「プレビュー」のチェックを切り替えて確認するとどの程度の変更かがわかりやすくなります

35

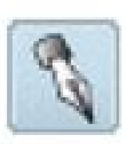
右の髪にもハイライトを加えます。また、髪の毛先のほうは暗い空間にあるため、暗い色を加えて空間と違和感なく馴染むようにします。



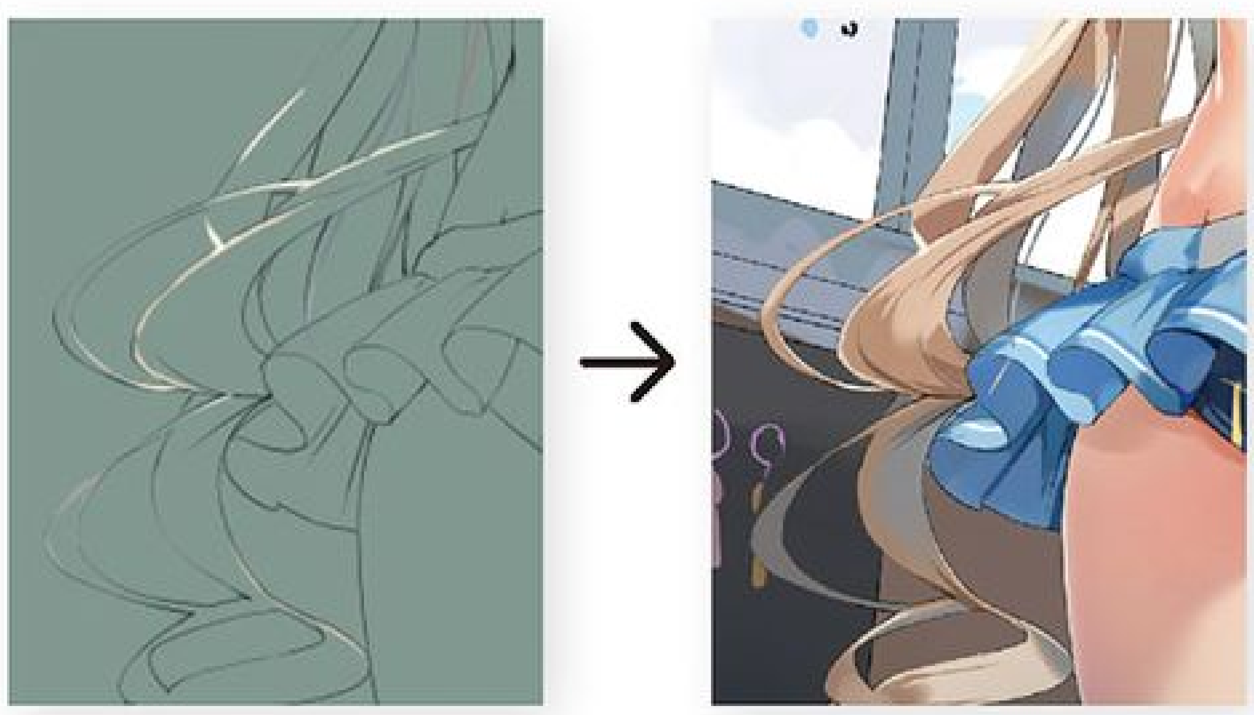
①「lig」レイヤーを選択しました



②明るいベージュ系の描画色を選択しました



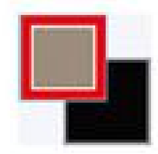
③「ペン」ツールの「丸ペン」を選択し、ブラシサイズは「8」程度に設定しました



④後ろから差す光を考えてハイライトを加えました（右はわかりやすくするために背景に色をつけたものです）



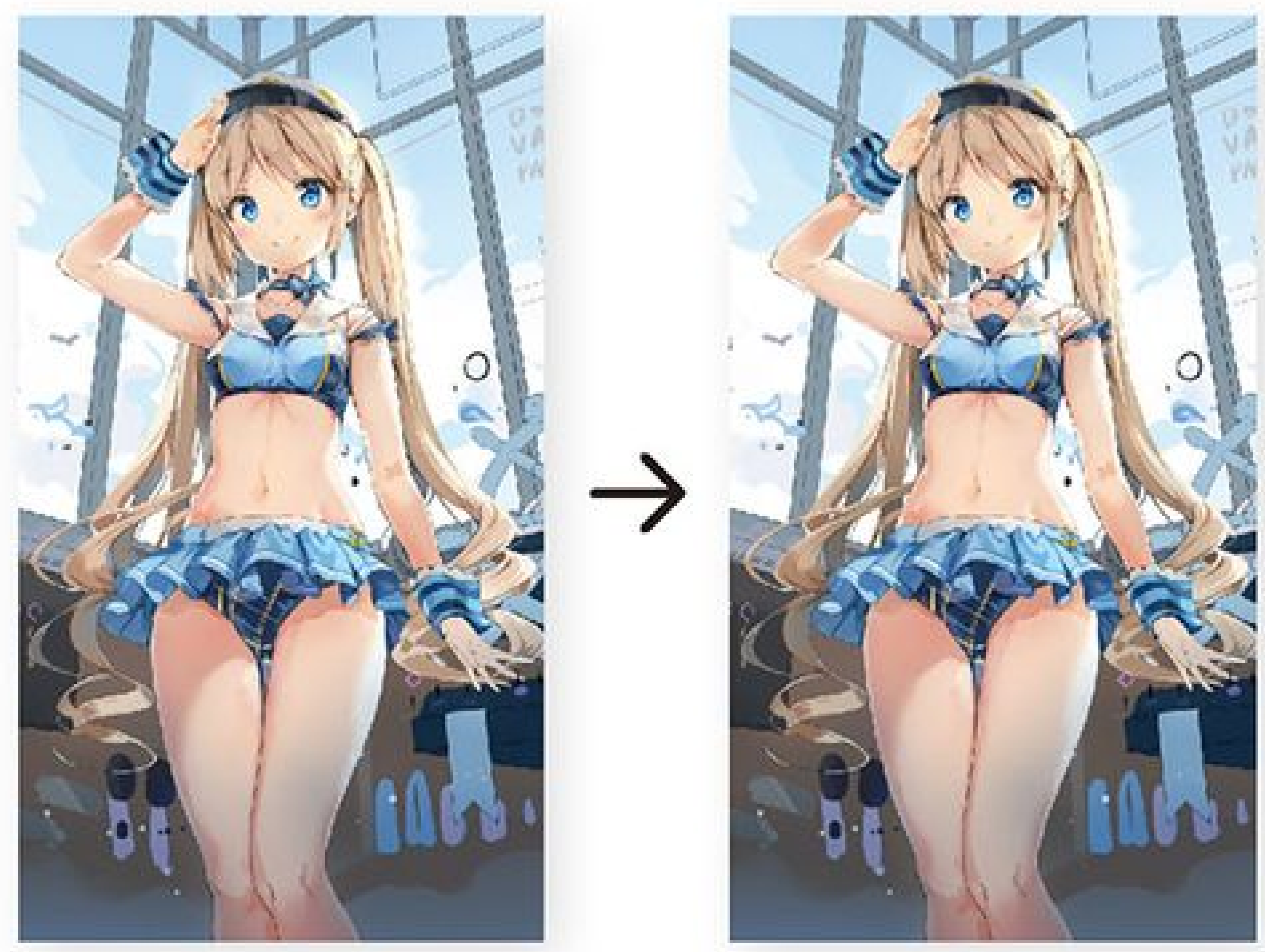
⑤「girl」→「mask」レイヤーフォルダーにある「hair」レイヤーの上にある「shadow1 girlのコピー 6」レイヤーを選択しました



⑥濃い色の描画色を選択しました



⑦「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ブラシサイズは「520」程度に設定しました



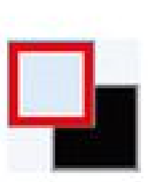
⑧左の髪はキャラクターの肘より下くらいから、右の髪はウエストより少し上くらいから下に向かって「エアブラシ」ツールで薄く暗めの色を描画して空間と馴染ませました

36

服の青い部分にも後ろから入ってくる光をもう少し加えていきます。



①「girl」→「mask」レイヤーフォルダーにある「blue」レイヤーの上ある「reflect」レイヤーを選択しました



②薄い空色の描画色を選択しました



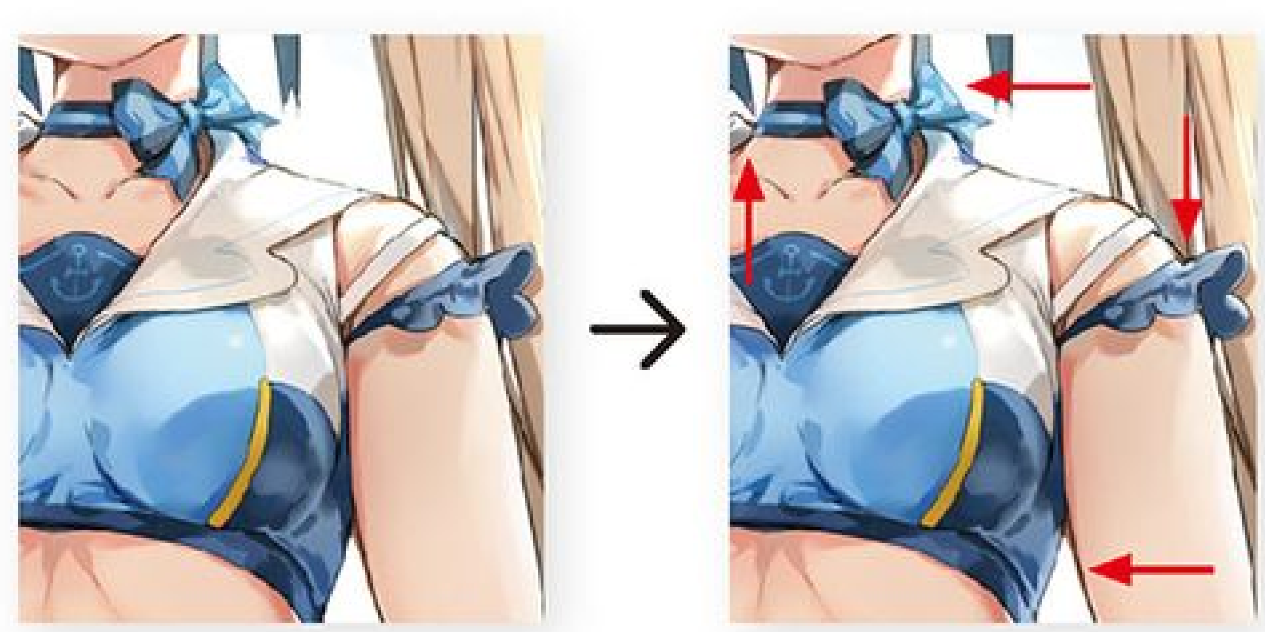
③「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「20」程度に設定しました



④右手のカフスに描画しました



⑤左手のカフスに描画しました

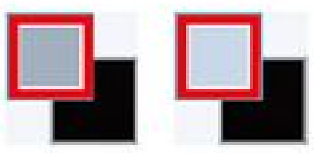


⑥首周りや脇の下、肩の飾り紐に描画しました

37 続けて、カフスと帽子などの白い部分にももう少し影を加えます。



①「girl」→「mask」レイヤーフォルダーにある「white」レイヤーの上の「shadow2」と「shadow1 girlのコピー2」レイヤーを適宜選択しました



②明暗の影色の描画色を選択しました



③「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「12」程度に設定しました





④カフスの白い部分は「shadow1 girl のコピー 2」レイヤーに明暗の影色を描画しました。帽子とスカートのウエスト部分は「shadow2」レイヤーに暗い影色を描画しました

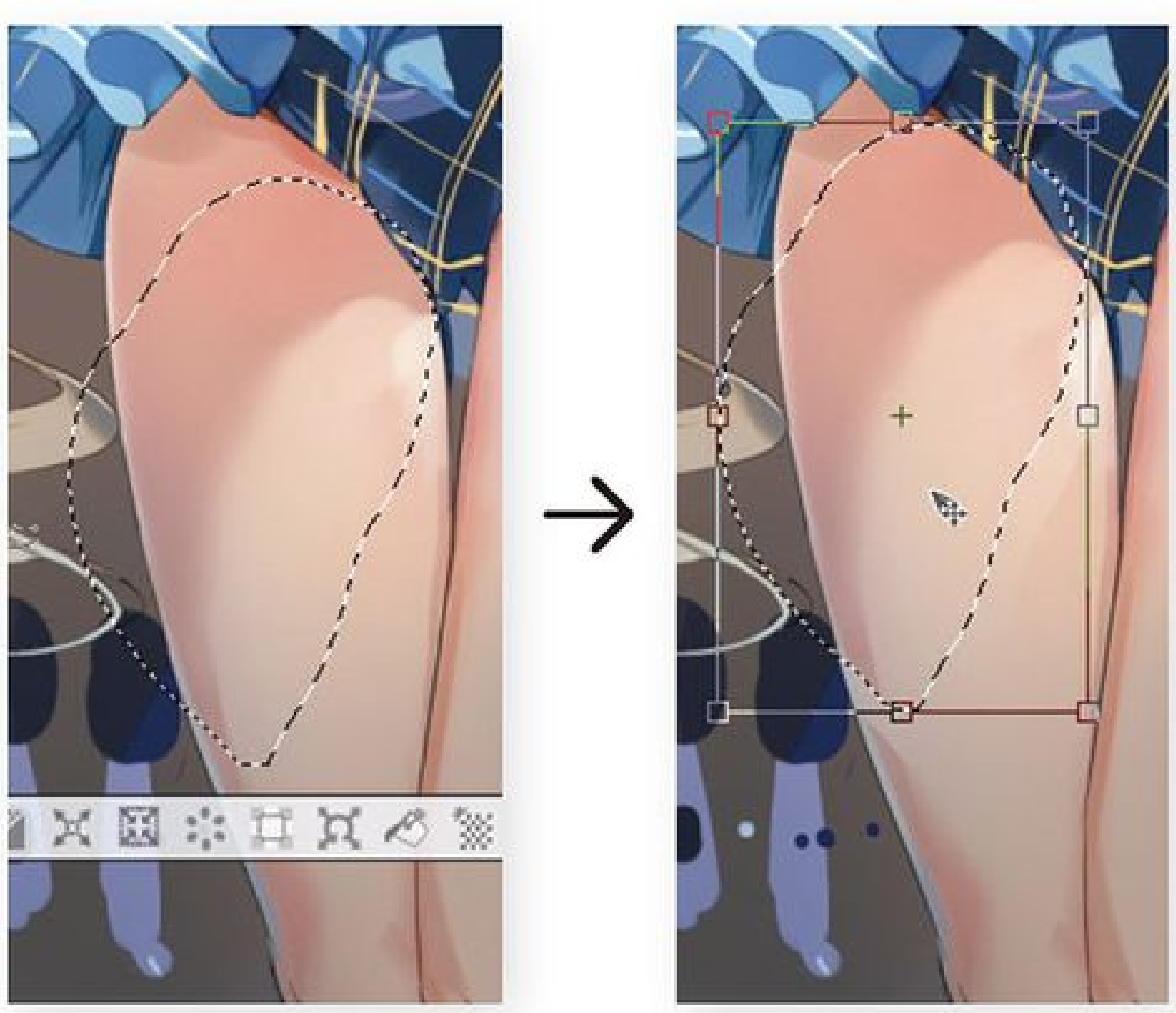
38 右足の付け根から描画した影が少し大きいように感じるので修正します。



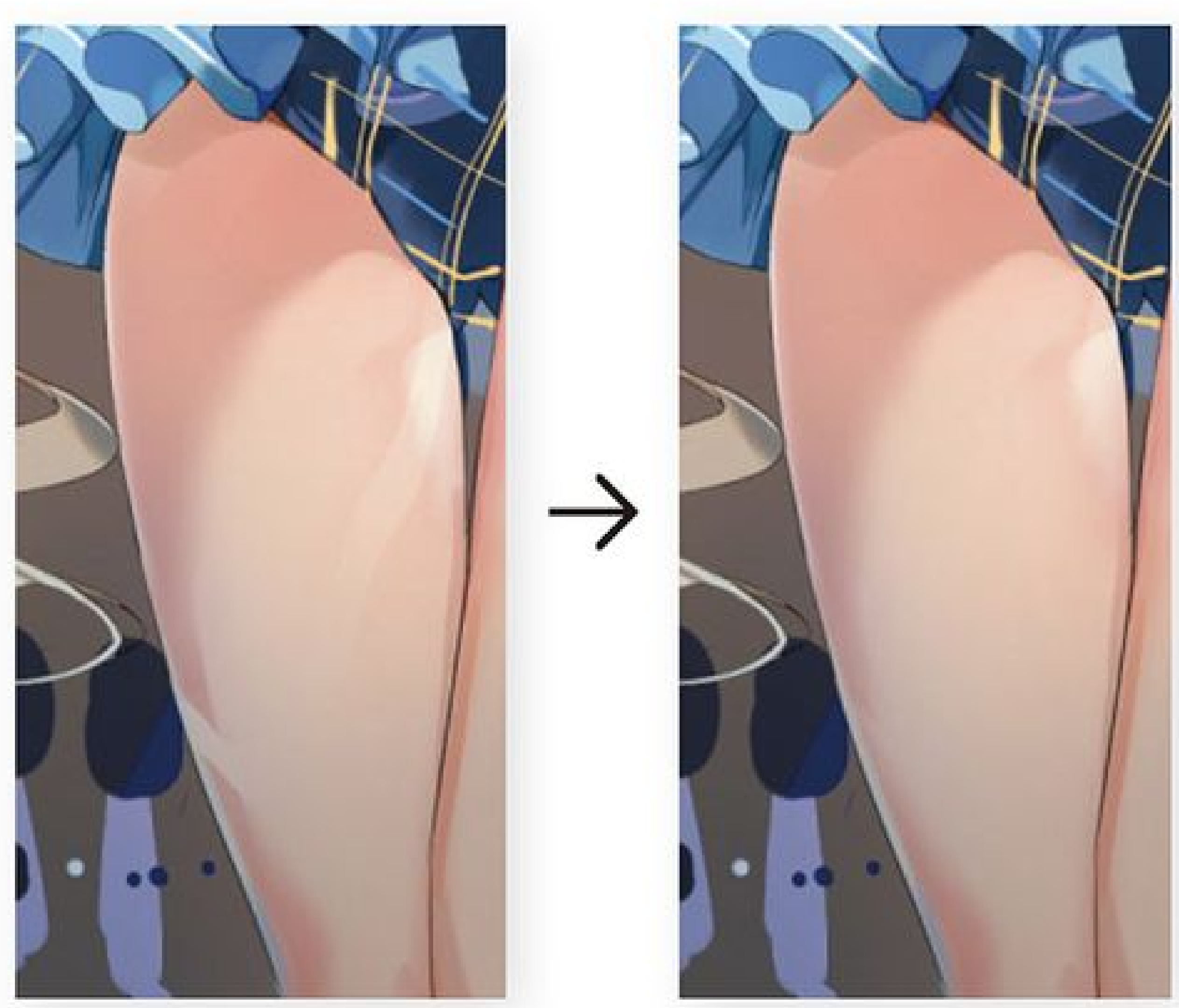
①「girl」→「mask」レイヤーフォルダーにある「skin」レイヤーの上の「shadow2」レイヤー（「shadow1」レイヤーを名称変更したもの）を選択しました



②「選択範囲」ツールの「投げなわ選択」を選択しました



③影を選択してから、「編集」メニュー→「変形」→「拡大・縮小・回転」を選択して、左上に少し移動しました。確定したら、「Ctrl+D」で選択解除をします



④できてしまった隙間は、「色混ぜ」ツールの「ぼかし」と「指先」を使って埋めました

39 ここでさらに全体を見ながら、線の強調を加えます。


③「ペン」ツールの「丸ペン」を選択し、ブラシサイズは「4〜7」程度に設定して描画しました



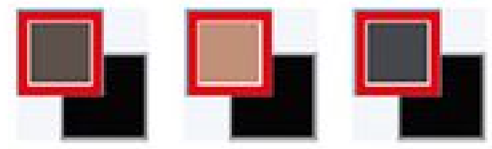
↓

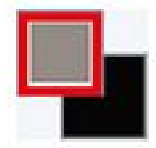


④ブラウン系の描画色でカフス周りと手の線、帽子の輪郭を、濃いグレーの描画色で帽子のつばを描画して線を強調しました



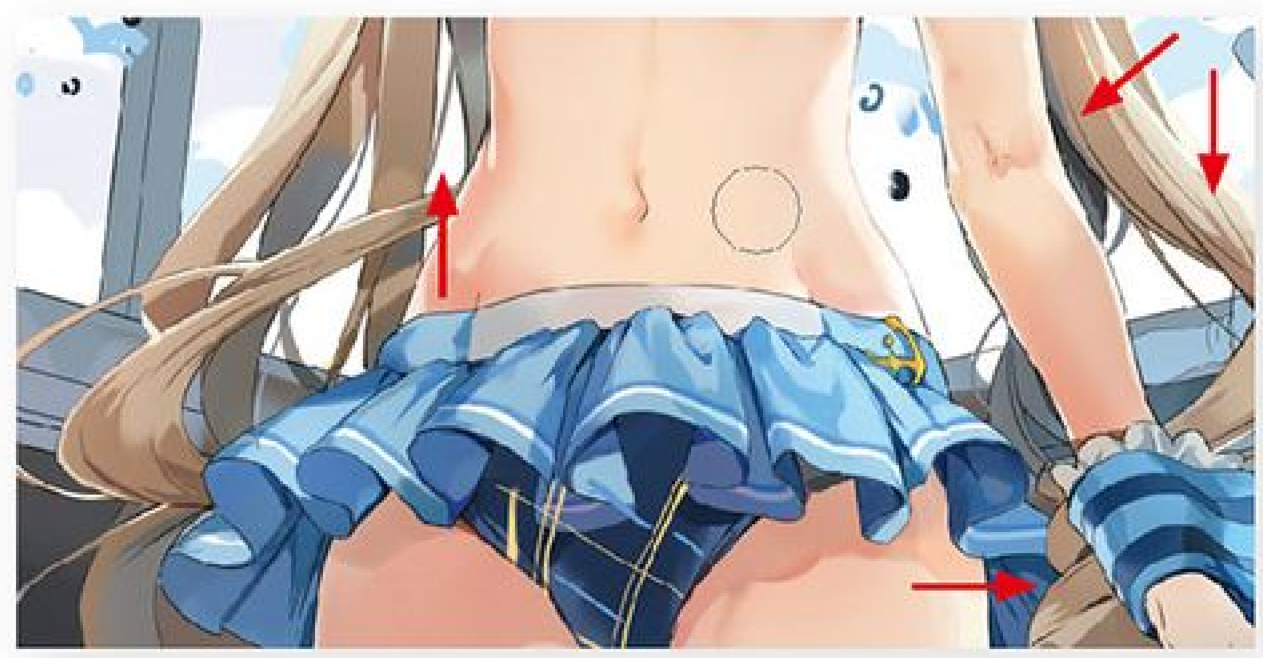
①「shadow+」レイヤーを選択しました


②ブラウン系と濃いグレーの描画色を選択しました


⑤暗いベージュ系の描画色を選択しました。同じ「丸ペン」で描画しました



↓

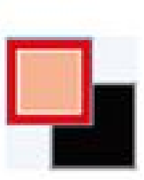


⑥髪の毛に暗いベージュと濃いブラウンの描画色で線を強調しました

40 足が重なる部分の線画にも色をつけます。



①「girl」レイヤーフォルダーにある「senga girl」レイヤーを選択し、「透明ピクセルをロック」がオンになっていることを確認します


②オレンジ色の描画色を選択しました


③「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ブラシサイズは「170」程度に設定しました



④足が重なる部分の線画にオレンジの描画色で色をつけました

41 これで、キャラクターはある程度完成です。



背景の着彩

01

背景も描画していきましょう。暗めのブルーの描画色を「エアブラシ」ツールを使って、天井とフレーム上部に描画し暗さを表現します。なお、背景の線画で重なって描画している部分は、随時「消しゴム」ツールで削除しています。

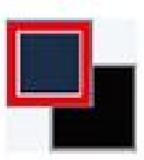




④天井から逆三角形の形で暗さを描画しました



①「backgroundshadow」レイヤーを選択しました



②暗めのブルーの描画色を選択しました



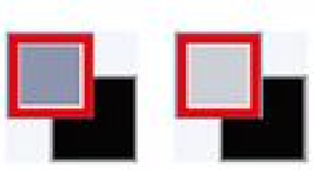
③「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ブラシサイズは「500」程度に設定しました

02

同じレイヤーに今度は明るさを描画します。ここでは、「太陽」より「青空」を意識して光が入ってくる方向を決めました。1つの方向ではなく四方から光が入ってくるのは、「青空（と雲）」そのものを光源として扱っているからです。実際に、真っ白な雲が太陽の光をあちこちに反射する役割をするので、四方から光が入ってるように表現しています。



③天井から近くのフレームには濃い描画色で、遠くのフレームには明るめの描画色で差し込む光の明るさを描画して表現しました



①明暗のブルー系の描画色を選択しました

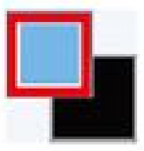


②「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「15～30」程度に適宜設定しました

03 天井の暗さと対比させるように、上部の空の色をもう少し強めにします。



①「sky」レイヤーを選択しました



②濃い空色の描画色を選択しました



③「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ブラシサイズは「790」程度に設定しました





④上部に濃い空色を描画しました

04 フレームに明るさだけでなく、影を加えてより立体的にしていきます。



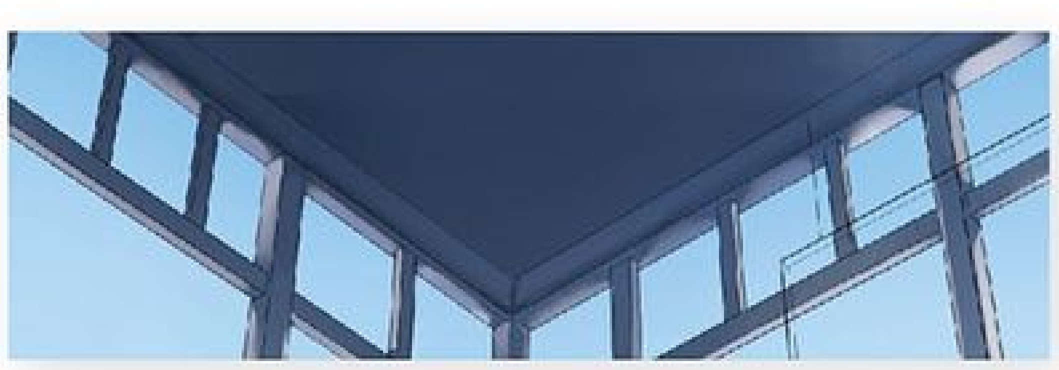
⑤天井にも影を加えます。濃い影色でブラシサイズを「12」程度にして角部分のラインを描画しました



⑥「消しゴム」ツールの「軟らかめ」を選択し、ブラシサイズは「50」程度に設定しました



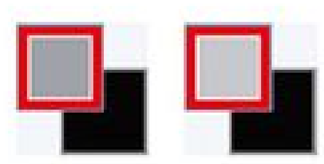
⑦角に描画したラインを「消しゴム」ツールで消して影を馴染ませました。天井部分には薄い影色でブラシサイズを「40」程度にして影を描画しました



⑧天井部分の影の描画を「消しゴム」ツールで消して馴染ませました。また、左側の光の描画を加えました



①「back1」レイヤーの上に新規ラスターレイヤーを作成して名前を「backshadow」としました。「下のレイヤーでクリッピング」をオンにし、合成モードを「乗算」にしました



②明暗のグレー系の描画色を選択しました



③「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「20」程度に設定しました



④フレームの下から上に向かって、徐々に薄くなるように濃い影色を描画しました。壁上の桟の部分は、明暗の影色を使って段差の表現をしています

05

ここで、キャラクターの髪の毛のボリュームを少し落としたほうがいいかもしれないと思ったことと、窓の外に停まっている船のシルエットなども検討したかったため、調整用のレイヤーを作って、変更した場合の雰囲気を見てみます。



①一番上に新規ラスターレイヤーを作成して名前を「adjust plan」としました



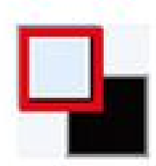
②左右の髪の付け根付近のボリュームを少し押さえた感じを見たかったので、作成したレイヤーに背景の色で少し描画して、擬似的に調整してみました。また、舵の後ろに船のシルエットをざっくり描画しています。ここには描かれていませんが、もしこのイラストがカバーイラストになった場合にタイトルとの配置はどうだろうとか、考えてタイトルを配置してみたりもしました

06

舵を描画していきます。半透明のプラスチックのような素材にしたいと思います。



①「back3」レイヤーの上に新規ラスターレイヤーを作成して名前を「color1」とし、「下のレイヤーでクリッピング」をオンにしました



②薄い空色の描画色を選択しました



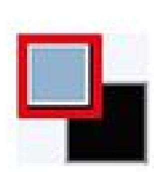
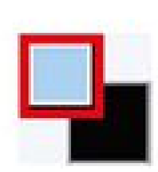
③「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ブラシサイズは「300」程度に設定しました



④薄い空色で舵全体を描画しました



⑤「back3」レイヤーの上に新規ラスターレイヤーを作成して名前を「shadow1」としました。「下のレイヤーでクリッピング」をオンにし、合成モードを「乗算」にしました

⑥明暗の空色の描画色を選択しました



⑦「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは適宜変更しました



⑧透明の素材を考えているので、壁の下にある部分は暗い影色で、壁の上にある部分は明るめの空色で影のベースを描画しました

07 さらに影を加えて、半透明のパイプのようにしていきます。素材を考えて、後ろから光が透過しているように影を描画します。

①引き続き明るめの空色の描画色を選択し、同じ「不透明水彩」で影色を描画しました

②「色混ぜ」ツールの「ぼかし」を選択し、ブラシサイズは「20」程度に設定しました

④暗めの描画色を選択しました。「ペン」ツールの「丸ペン」を選択し、ブラシサイズは「6～8」程度に設定しました

⑥明暗のブルー系の描画色を選択しました。「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは適宜変更して内外の輪などに影色を描画しました

⑦明るめの描画色を選択しました。同じ「不透明水彩」を使ってブラシサイズは「20」程度に設定し、舵の中央に影色を描画しました

⑧「色混ぜ」ツールの「指先」を選択し、ブラシサイズは「25」程度に設定しました

⑩明暗2色の描画色を選択しました。「ペン」ツールの「丸ペン」を選択し、ブラシサイズは適宜変更しました



③舵の壁より上に出ている部分にさらに影色を加え、立体感を持たせるようにぼかしました



⑤濃い描画色で舵の厚みを表現するために、形に沿って描画を加えました



⑨舵の下部分に、内側の輪は明るい描画色で、外側は濃い描画色で影色を描画し、中央部分は明るい色で描画してから「色混ぜ」ツールでぼかしました



⑪「color1」レイヤーを選択し、8本の支柱と垂直のハンドルの模様に明るい描画色で色を加えました。暗めの描画色は、ハンドルに描画しました

08 椅子も塗っていきましょう。クッションはブルー系に、椅子の足は彩度と明度を落としたブルーグレーにしました。



①「chairのコピー」レイヤーを選択しました

②ブルー系の描画色とブルーグレーの描画色を選択しました

③「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは適宜変更しました

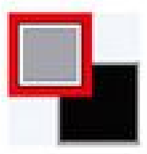


④クッションと椅子の足を描画しました。椅子の足は、ほかのパーツ（キャラクターのパンツ、舵の後ろの支柱など）と色調があまり被らないように、彩度を調整しましたが、全体的に青みが強いイラストのためか、ブラウンにも見えます

09 椅子に影を入れていきます。最後に全体を見て、椅子の足の色を変えました。



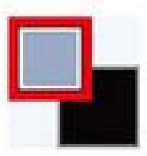
①「back2」レイヤーの上に新規ラスターレイヤーを作成して名前を「shadow1」としました。「下のレイヤーでクリッピング」をオンにし、合成モードを「乗算」にしました



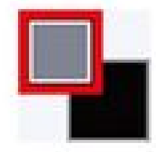
②少し薄いグレー系の描画色を選択しました



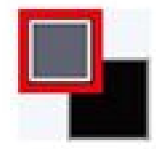
③「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは適宜変更して椅子の足に影色を描画しました



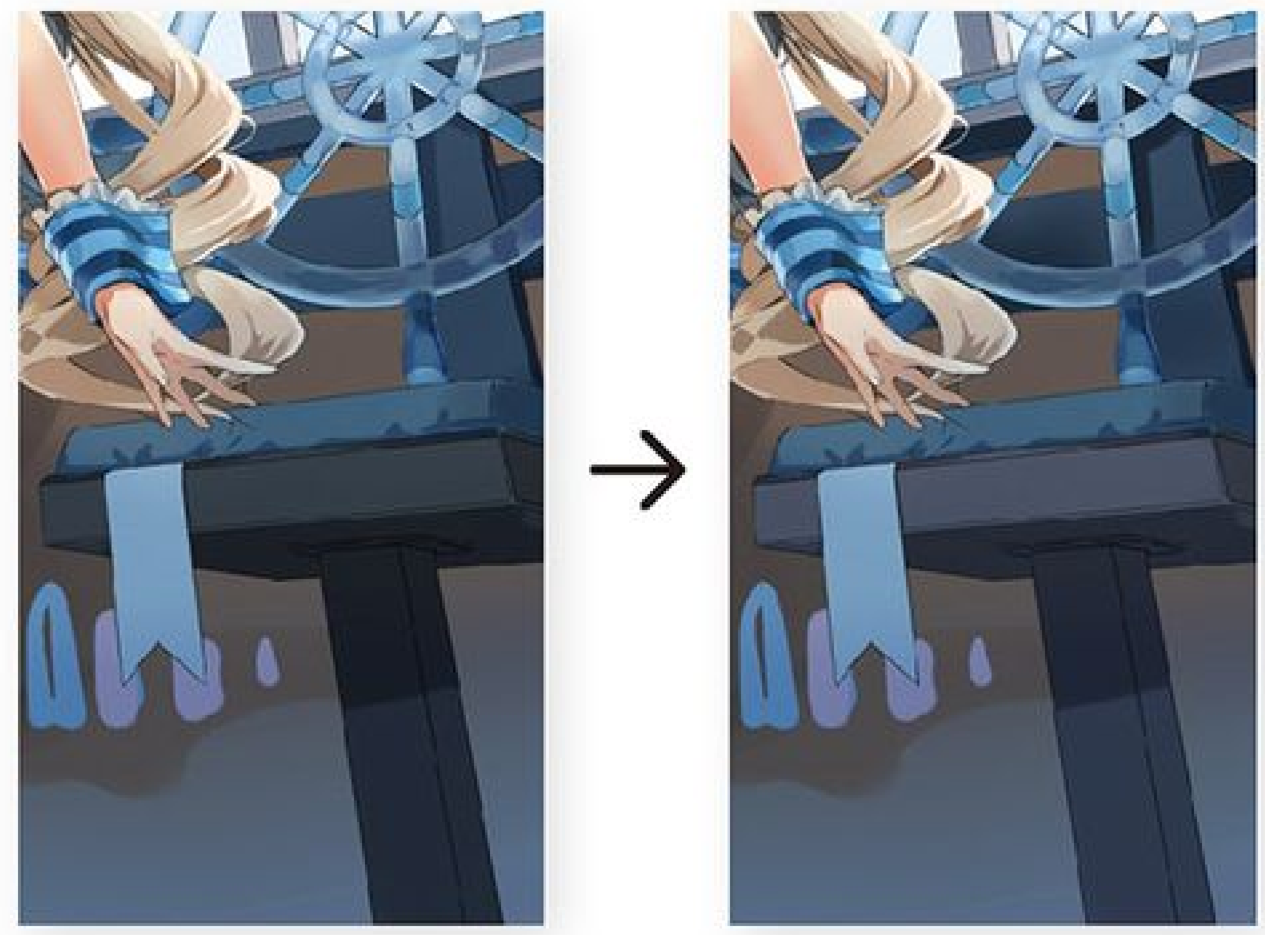
④ブルー系の描画色を選択しました。同じ「不透明水彩」を使ってブラシサイズは適宜変更し、クッションの影色を描画しました



⑤少し濃いグレー系の描画色を選択しました。同じ「不透明水彩」を使ってブラシサイズは適宜変更し、舵の後ろにある舵を取り付ける支柱の影色を描画しました

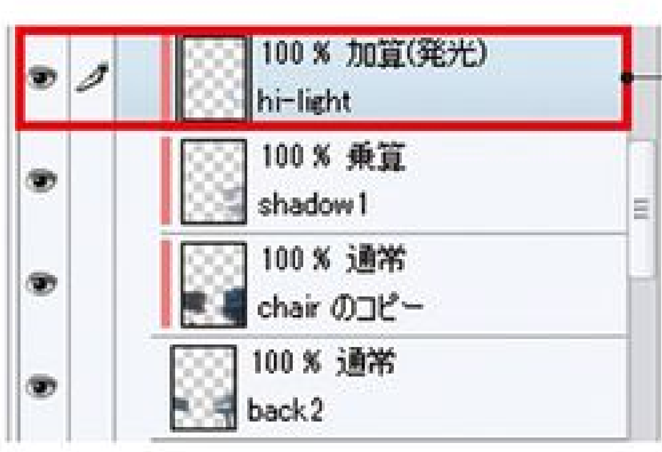


⑥椅子の足の色を今より少し薄いブルーグレーに変えます。描画色を選択したら、「chairのコピー」レイヤーを選択し、同じ「不透明水彩」を使って描画しました

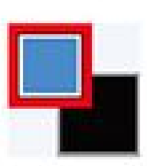


⑦椅子の影色を描画しました。ラフを描いた時に残っていた細かい描画で着彩の邪魔になるものは「消しゴム」ツールで削除しながら描いています

10 椅子が描けたら、合成モードの「発光」を利用してハイライトを加えます。



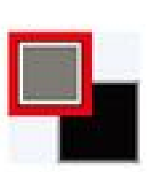
①「back2」レイヤーの上に新規ラスターレイヤーを作成して名前を「hi-light」としました。「下のレイヤーでクリッピング」をオンにし、合成モードを「加算（発光）」にしました



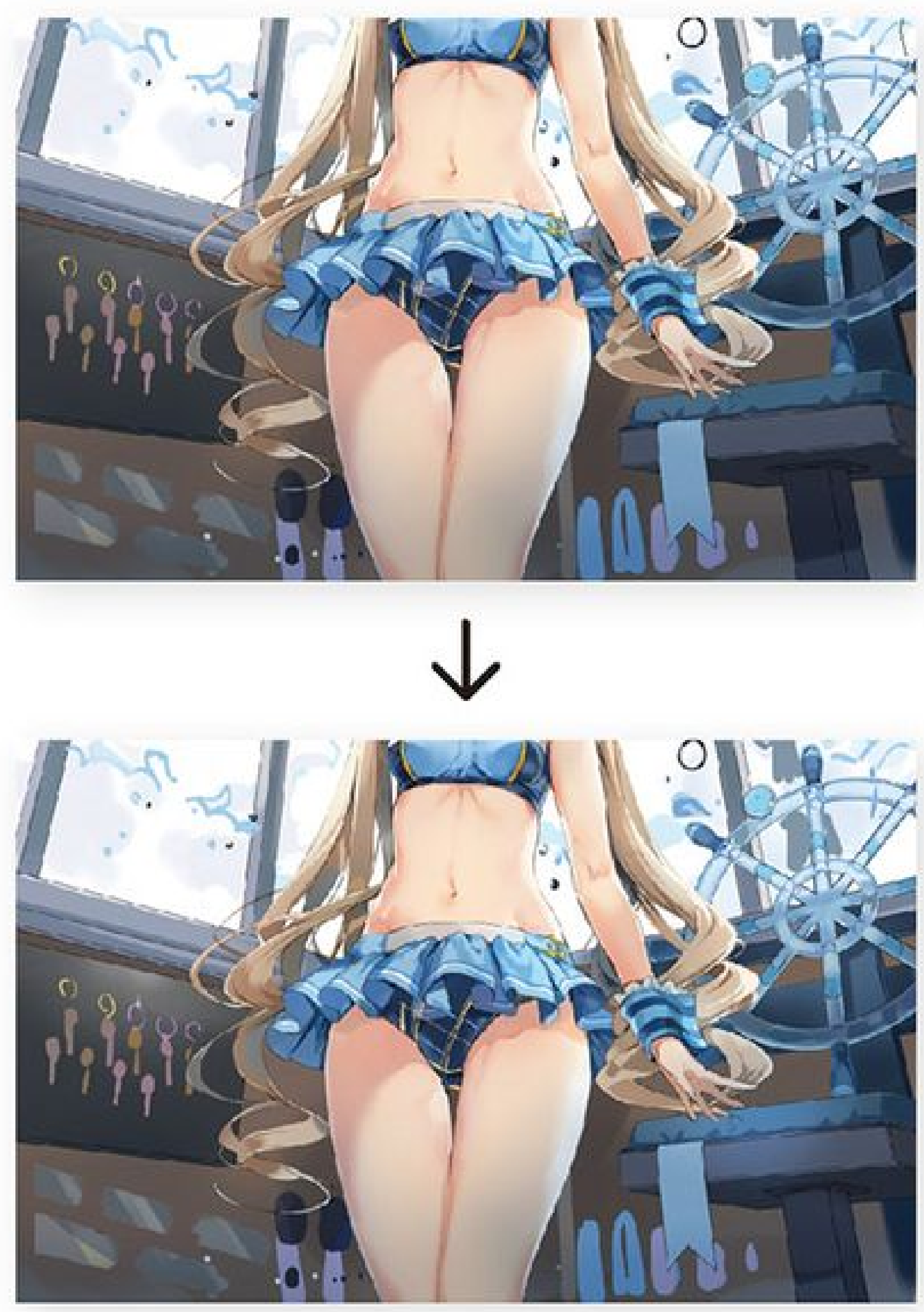
②明るいブルーの描画色を選択しました



③「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ブラシサイズは「220」程度に設定して椅子と舵にハイライトを描画しました



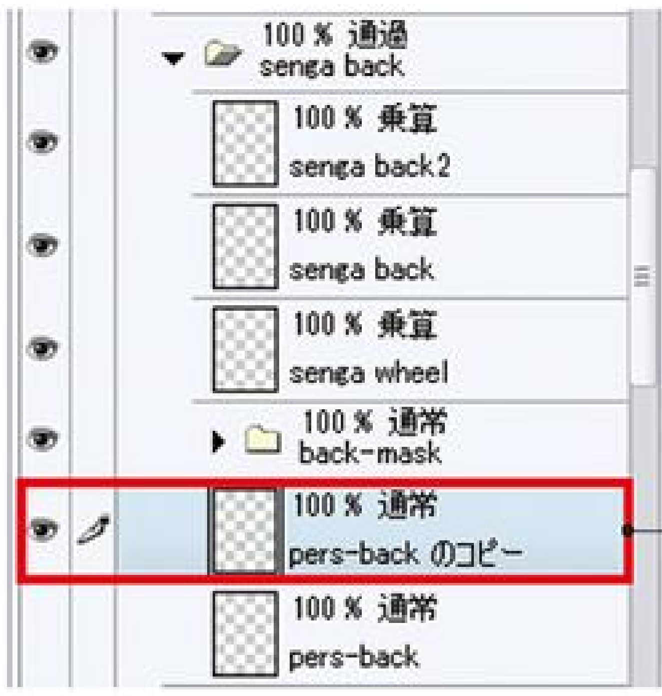
④オリーブ系の描画色を選択しました。同じ「エアブラシ」ツールを使って鍵のかかったボードにハイライトを描画しました



⑤椅子のクッション部分と舵の中心にハイライトを加えました。ボードも窓に近い部分にハイライトを加えました。舵の後ろの支柱は下まで伸びたほうがいいかもしれないと考えて、ラフ的に支柱を下まで描きました

11

壁に散らばっている飾りを整理します。鍵のかけてあるボード下のプレートから始めます。プレートも壁についているので、パース定規に従う必要があるため、背景パースの下書きレイヤーを使います。



①「senga back」レイヤーフォルダーの中の「pers-backのコピー」レイヤーを選択して表示しました。また、不透明度を「100%」に戻しました（データをPSDファイルで保存したため、パース定規レイヤーは通常のラスターレイヤーになっています）



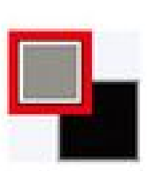
②今回私はデータをPSDファイル形式で保存したため、パース定規レイヤーは保持されていません。そのため残っている下書きレイヤーの線を利用して、「pers-backのコピー」レイヤーにプレートのためのガイド線を引きました（「筆」ツールなどで始点をクリックしてから「Shift」を押すと直線が引けます）。線を引き終わったら不透明度を「50%」程度に下げます。もちろん、CLIPファイル形式で保存した場合は、パース定規レイヤーが残っているのでそれを使いましょう

12

ガイド線を参考にして、プレートを仕上げます。



①「chair」レイヤーにプレートのラフがあったのでこのレイヤーを選択して描画していきます



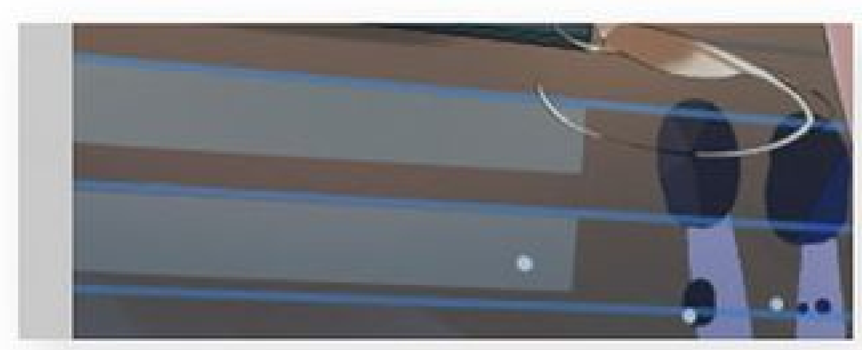
②「スポイト」ツールでプレートの描画色を選択しました。選択後、プレートのラフは「消しゴム」ツールで削除しておきます



③「図形」ツールの「直線描画」にある「長方形」を選択しました



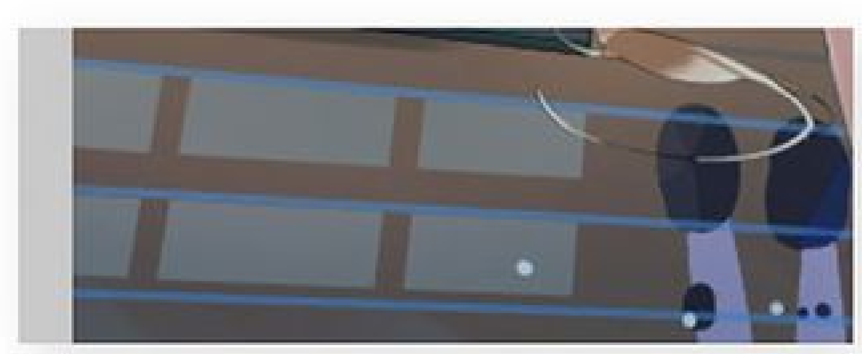
④ツールプロパティパレットの線・塗りで「塗りを作成」をオンにしました。「確定後に角度を調整」にチェックを入れると、クリックして確定するまでは角度の変更が可能です



⑤ガイド線に沿ってプレートの長方形を描画し、回転させました。形の修正は、「消しゴム」ツールで行いました



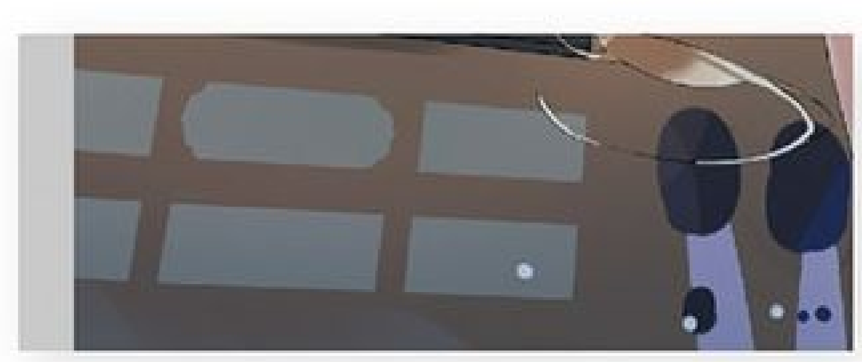
⑥「消しゴム」ツールの「ざっくり」を選択し、ブラシサイズは「40」程度に設定しました



⑦間を削除して6つのプレートに分けました



⑧「ペン」ツールの「丸ペン」を選択し、ブラシサイズは「10」程度に設定しました



⑨「消しゴム」ツールで削除し、「丸ペン」で描画してプレートの形を整えました。これを6つ全て行います

13

同様にして椅子のそばの部分も描き直します。ここは本を置いてあるイメージです。色はラフで描画したものを使います。



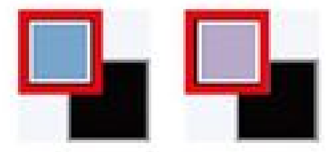
①「senga back」レイヤーフォルダーの中の「pers-backのコピー」レイヤーを選択して、先ほどと同様にしてガイド線を引きました



②「window-text」レイヤーにラフがあったのでこのレイヤーを選択して描画していきます



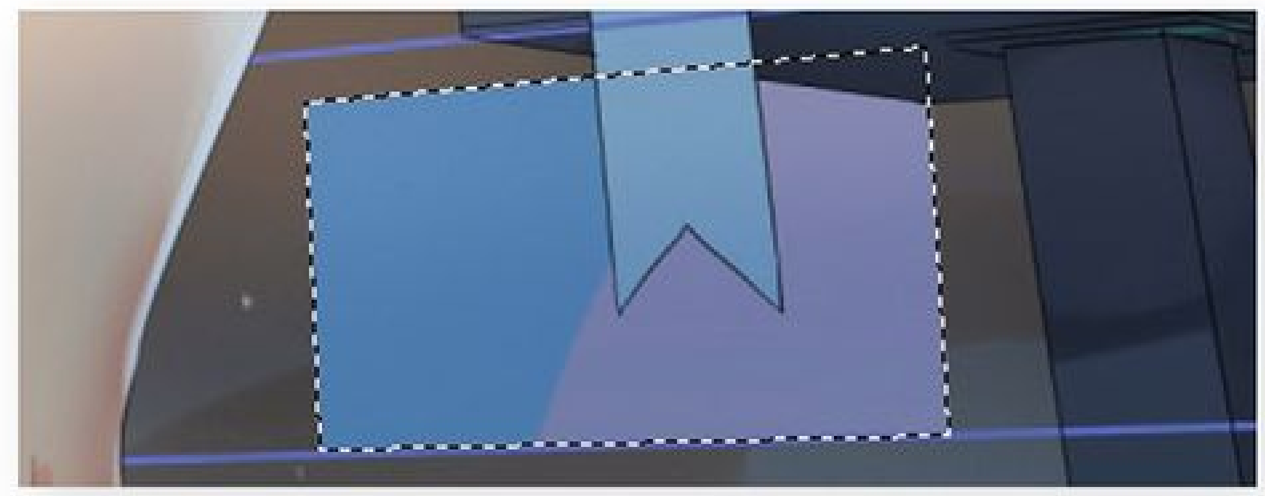
③「選択範囲」ツールの「折れ線選択」を選択してガイド線に沿って、四隅を順次クリックしていき、四角く選択しました



④「スポイト」ツールで本の描画色を選択しました



⑤「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「180」程度に設定して選択範囲を描画しました



⑥四角く選択後、「不透明水彩」で2色を描画しました



⑦「消しゴム」ツールの「ざっくり」を選択し、ブラシサイズは「30～40」程度に設定しました



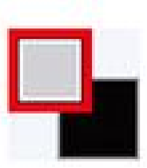
⑧なるべく不揃いな太さで間を削除しました。後は、色や形を整えておきます

14

このままでは本が浮いているように見えるので、ラックのようなものを描こうと思います。



①「backshadow」レイヤーを選択しました



②少し薄いグレー系の描画色を選択しました



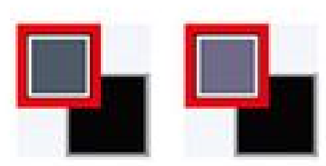
③「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「40」程度に設定しました



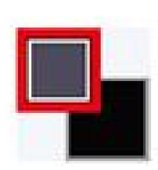
④本を囲むように描画しました



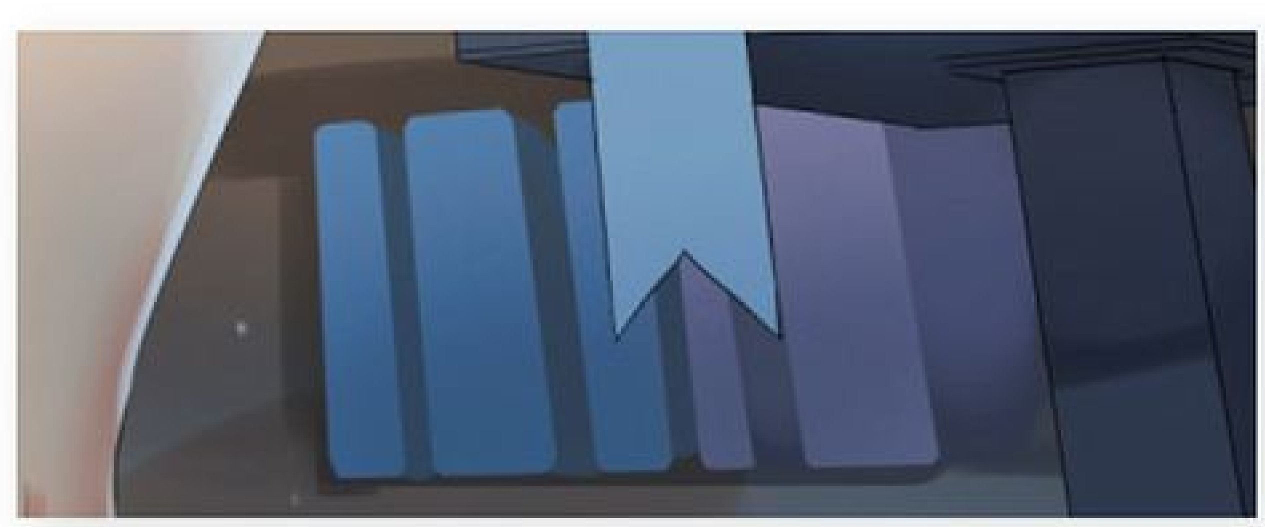
⑤「window-text」レイヤーを選択しました



⑥本の側面の描画色を選択しました。同じ「不透明水彩」を使ってブラシサイズは適宜変更し、描画しました



⑦右端の2冊には下のほうに影色を描画色します。同じ「不透明水彩」を使って描画し、「色混ぜ」ツールの「指先」でぼかしました



⑧これで、なんとなくラックに収まった本やファイルの雰囲気が出てきました

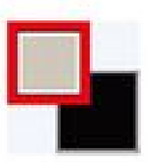
15 プレートにも影を描画して、仕上げていきます。



①「chair」レイヤーを「window-text」レイヤーの上に配置し、「レイヤー」メニュー→「下のレイヤーと結合」を選んで結合します。名前を「chair+window-text」とします



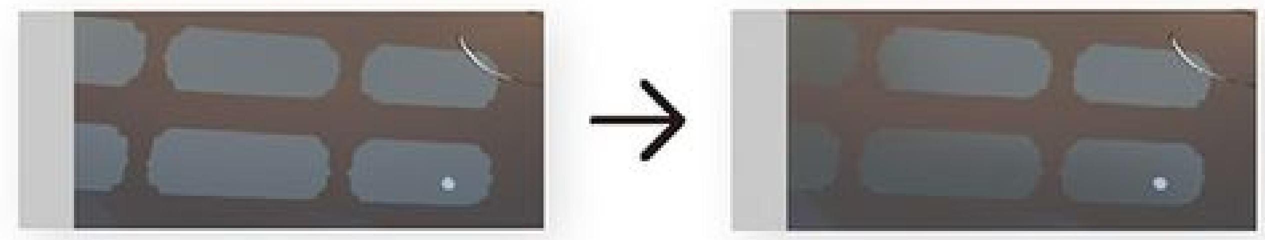
②作成した「chair+window-text」レイヤーの上に新規ラスターレイヤーを作成して名前を「shadow1」としました。「下のレイヤーでクリッピング」をオンにし、合成モードを「乗算」にしました



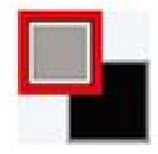
③ベージュ系の描画色を選択しました



④「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ブラシサイズは「300」程度に設定しました



⑤左上から右下のプレートに向かって描画し、暗さを加えました



⑥ベージュ系の描画色を選択しました。「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「4」程度に設定してプレートの厚みを描画しました



⑦同じ描画色で「ペン」ツールの「丸ペン」を選択し、ブラシサイズは「2.5」程度に設定してプレートの上面の形状を描画しました



⑧プレートの左側に厚みを加え、上面にはプレートの一回り小さな形を描画しました

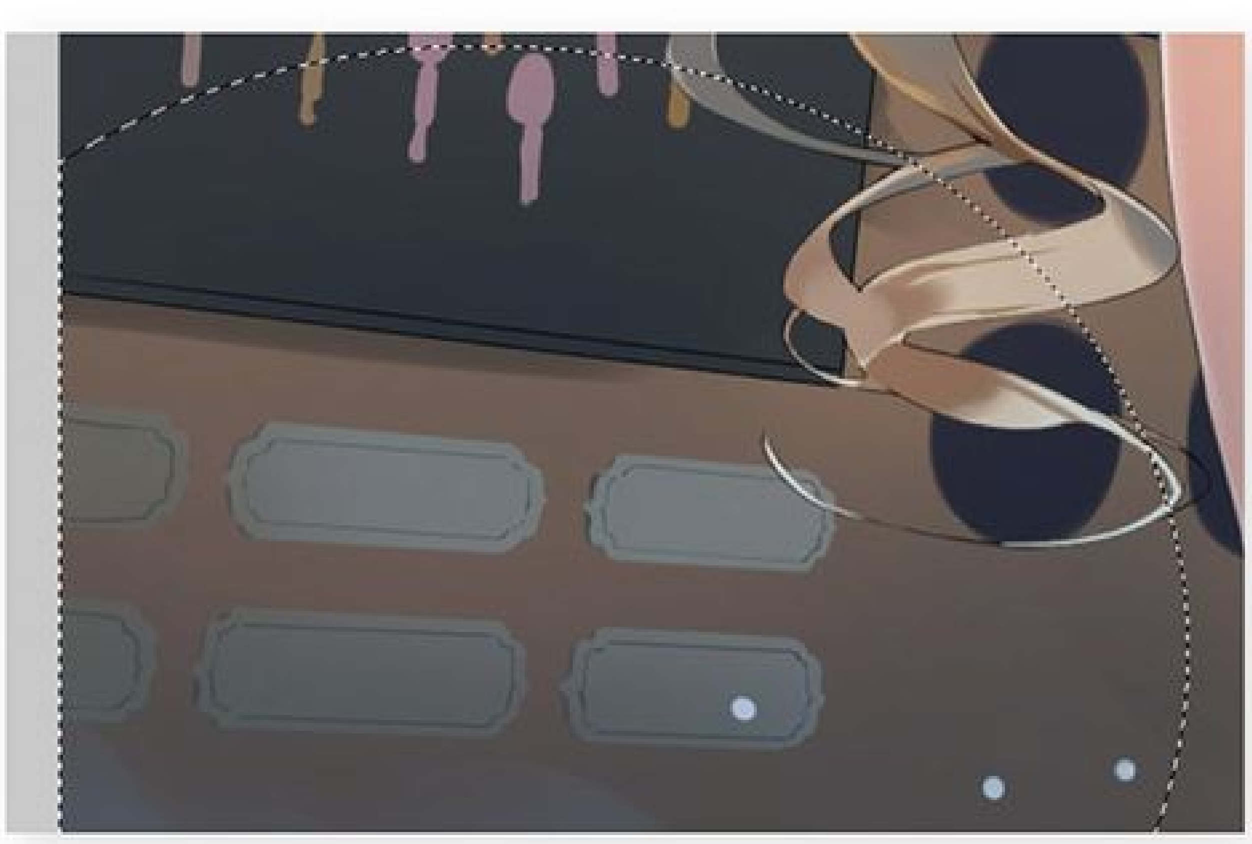
16 プレート自体の色が濃過ぎたので明るくし、質感を加えます。



①「chair+window-text」レイヤーを選択しました



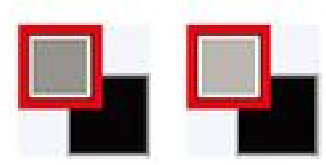
②「選択範囲」ツールの「投げなわ選択」を選択しました



③プレートを囲んで選択しました



④「編集」メニュー→「色調補正」→「色相・彩度・明度」を選択し、開いた「色相・彩度・明度」パネルで、明度の数値を「15」に上げました



⑤ベージュ系の明暗の描画色を選択しました



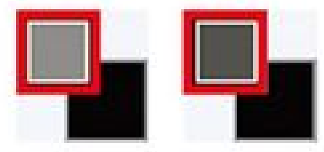
⑥「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「20～30」程度に設定しました



⑦2色の描画色で主に縦方向に描画して、つやのある質感を表現しました

17

本棚の上にもプレートがあってもいいように思ったので、同じレイヤーに描画していきます。また、本の背表紙もここで描画します。



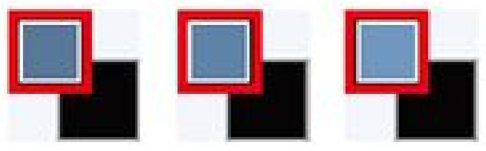
①ベージュ系の明暗の描画色を選択しました



②「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは適宜変更してプレートを描画しました



③「chair+window-text」レイヤーの上に新規ラスターレイヤーを作成して名前を「color1」としました。「下のレイヤーでクリッピング」をオンにしました



④ブルー系の明度を少しずつ変えた描画色を選択しました



⑤「ペン」ツールの「丸ペン」を選択し、ブラシサイズは適宜変更して本の背に描画しました



→



⑥プレートには右と下側に影を描画し、立体的にしました。ブルー系の描画色で本の背を描き込みました

18

鍵を描いていきます。鍵は「etc」レイヤーにまとめてあるので、これを使いましょう。ここでも遠近感を失わないように、縦方向の背景パースを意識しながら描きます。



①「etc」レイヤーを選択しました



②色は「スポイト」ツールで取り、「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは適宜変更して鍵の形を整えました



③「消しゴム」ツールの「ざっくり」を選択し、鍵穴やキーリングを削除しました



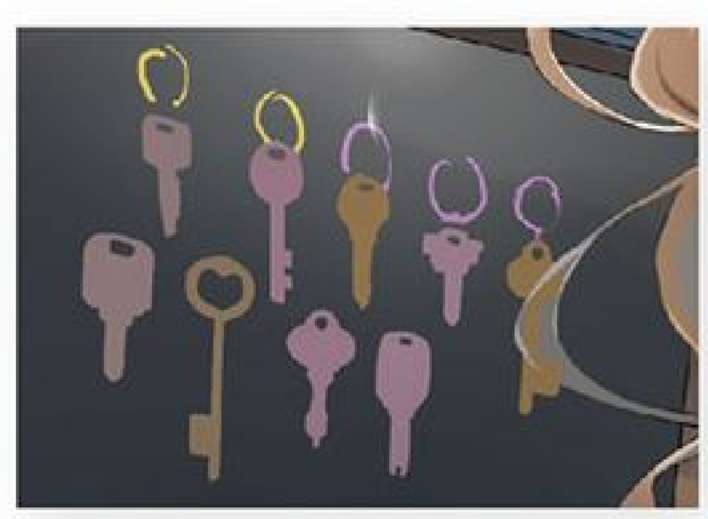
④「選択範囲」ツールの「投げなわ選択」を選択し、1つずつの鍵を囲んで選択しました



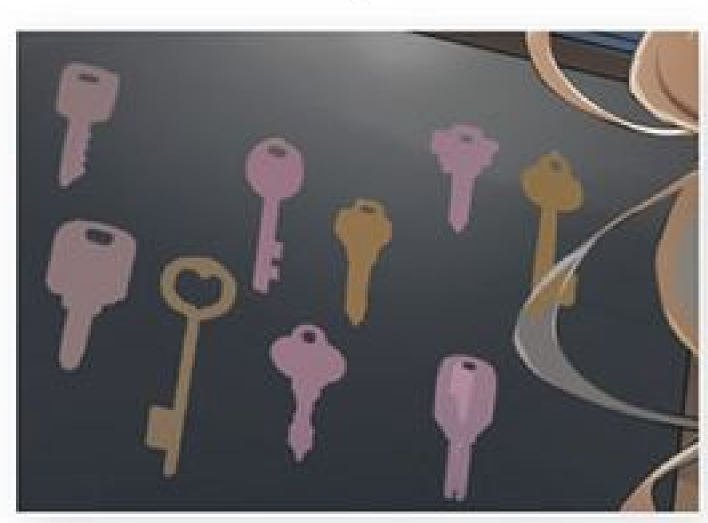
⑤「レイヤー移動」ツールで移動して、鍵をランダムに配置しました



↓

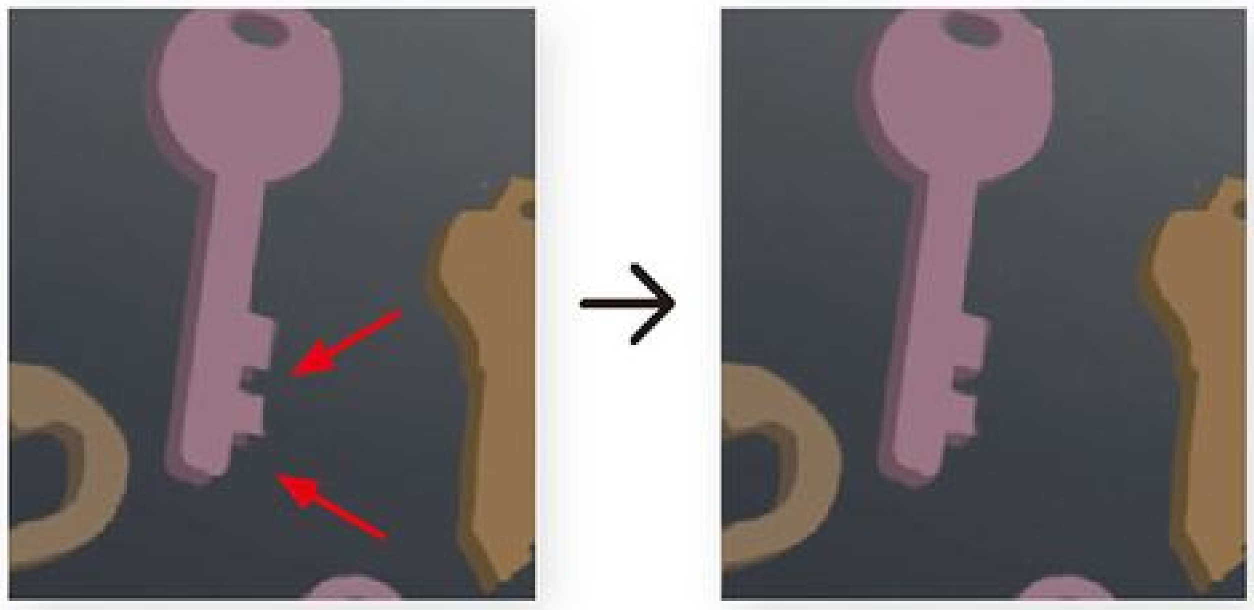


↓



⑥鍵の形を整え、配置しました。キーリングは削除しました

19 鍵に厚みをつけて、立体感を表現します。



④「不透明水彩」などで上下のレイヤーをつなぐように描画して、立体感を出しました



⑤これで鍵の本体が描画できました。「etc」「etcのコピー」レイヤーは結合して「etc」レイヤーとしました



①「etc」レイヤーを選択したまま、「選択範囲」ツールの「投げなわ選択」を選択しました

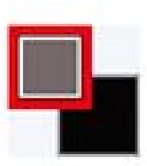


②鍵を囲んで選択し、「Ctrl＋C」でコピーし「Ctrl＋V」でペーストした後、「レイヤー移動」ツールを選択して左下に少し移動します



③「編集」メニュー→「色調補正」→「色相・彩度・明度」を選択し、開いた「色相・彩度・明度」パネルで、明度の数値を「-30」に下げてから、コピーした「etcのコピー」レイヤーを「etc」レイヤーの下に配置しました

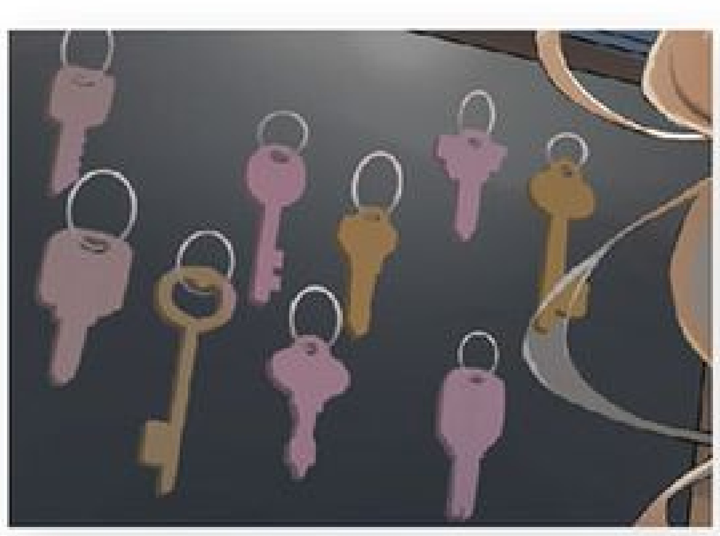
20 キーリングも描画していきます。キーリング自体の影は、レイヤーを増やしたくなかったので、「透明ピクセルをロック」を使って同じレイヤーに描画します。



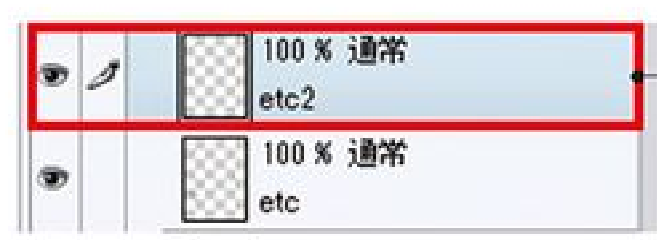
⑤濃いブラウン系の描画色を選択しました



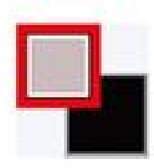
⑥レイヤーパレットで「透明ピクセルをロック」をオンにしてから、「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ブラシサイズは「30」程度に設定しました



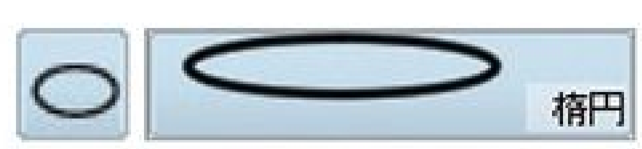
⑦キーリングと鍵が重なる部分に影を描画しました



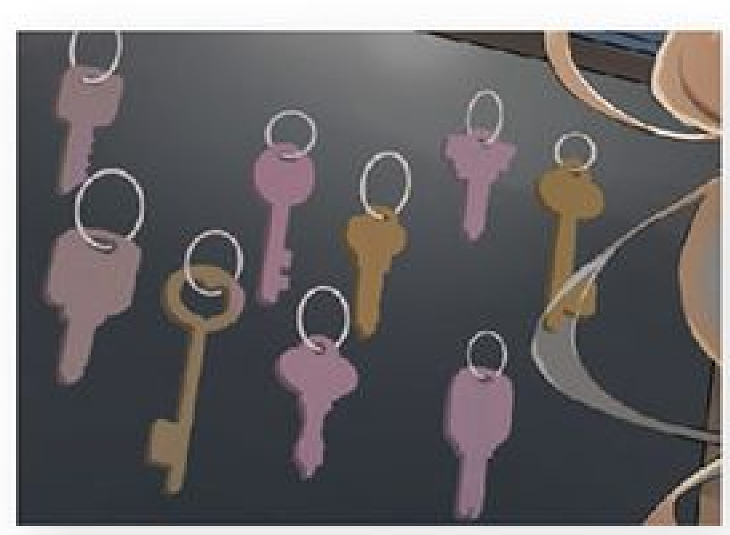
①「etc」レイヤーの上に新規ラスターレイヤーを作成して名前を「etc2」としました



②ベージュ系の描画色を選択しました



③「図形」ツールの「直接描画」にある「楕円」を選択しました。ツールプロパティパレットの線・塗りで「塗りを作成」をオンにして、ブラシサイズは「6」にしました

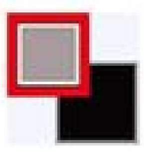


④キーリングを「楕円」で描画しました。鍵と重なる部分は「消しゴム」ツールの「ざっくり」で削除しました

21 ボードに落ちる鍵とキーリングの影を描画します。キーリングをかける鋲も同様にして描きます。



①ボードは「back2」レイヤーに描画してあるので、その上の「shadow1」レイヤーを選択しました



②ブラウン系の描画色を選択しました



③「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「10～20」程度に設定しました



④主に左下に落ちるような影を描画しました

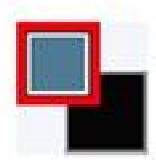


⑤キーリングをかける鋲も同様にして、鋲自体は「etc2」レイヤーに、影は「back2」レイヤーの上にある「shadow1」レイヤーに描画しました

22 椅子にかかっているブルーのリボンも仕上げます。椅子周りは「back2」レイヤーに描画していますが、描画が重ならないほうが後々楽なので、舵を描画している「back3」レイヤーに描画します。



①「back3」レイヤーの上の「color1」レイヤーを選択しました



②「スポイト」ツールで椅子のクッションの影色の描画色を選択しました

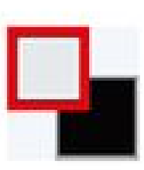


③「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「10」程度に設定しました



④リボンにマークを描画しました。このままだと立体感がないので、影を加えます

⑤「shadow1」レイヤーを選択しました



⑥明るいグレーの描画色を選択しました。同じ「不透明水彩」を選択してブラシサイズは「150」程度に設定しました



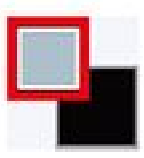
⑦上部以外に影色を描画しました。上部は山形に描画しているため、左右に元の色が残り立体的になりました

23

窓周りも描画していきましょう。窓は波形やテキストなどがステッカーで貼られているイメージです。元々のラフは結合した「chair+window-text」レイヤーに描かれていましたが椅子周りの描画をしてあるため、新規レイヤーに描画します。



①「chair+window-text」レイヤーからラフを削除し、新たなレイヤーに描画します。新規ラスターレイヤーを作成して名前を「window pattern」としました



②ブルー系の描画色を選択しました



③「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「12」程度に設定しました



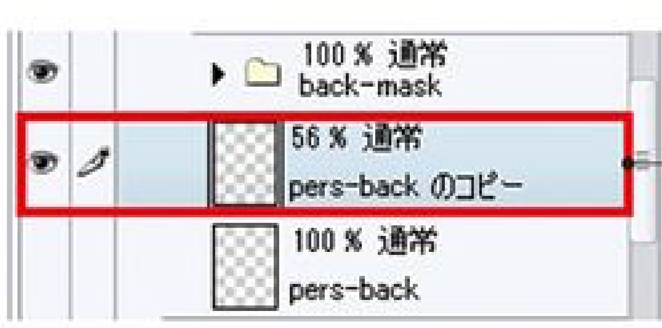
④始点をクリックしてから「Shift」を押すと直線を引くことができます。背景のフレームをガイド線に見立てて4本のラインを引きました



⑤「消しゴム」ツールの「ざっくり」を選択して、フレームと重なる部分のラインを削除しました

24

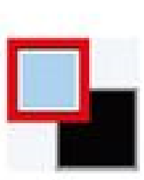
波形のステッカーも描画します。ここではガイド線があったほうが描きやすいので表示してから描画します。最初はステッカーで窓の1/4は塗りつぶす予定でしたが、空が隠れてしまい、息苦しく感じたので線だけ残すことにしました。



①「senga back」レイヤーフォルダーにある「pers-backのコピー」レイヤーを表示しました



②「window pattern」レイヤーを選択しました



③空色の描画色を選択しました



④「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「60」程度に設定しました

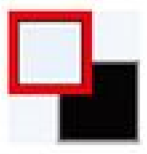


↓



⑤波形を描画してから、「消しゴム」ツールの「ざっくり」を選択して、線だけ残すように削除しました。後ろに飛んでいる鳥らしき描画もこのレイヤーにペーストしています

25 同じレイヤーにフレームと窓ガラスが接合されている様子も描画します。


①薄い空色の描画色を選択しました

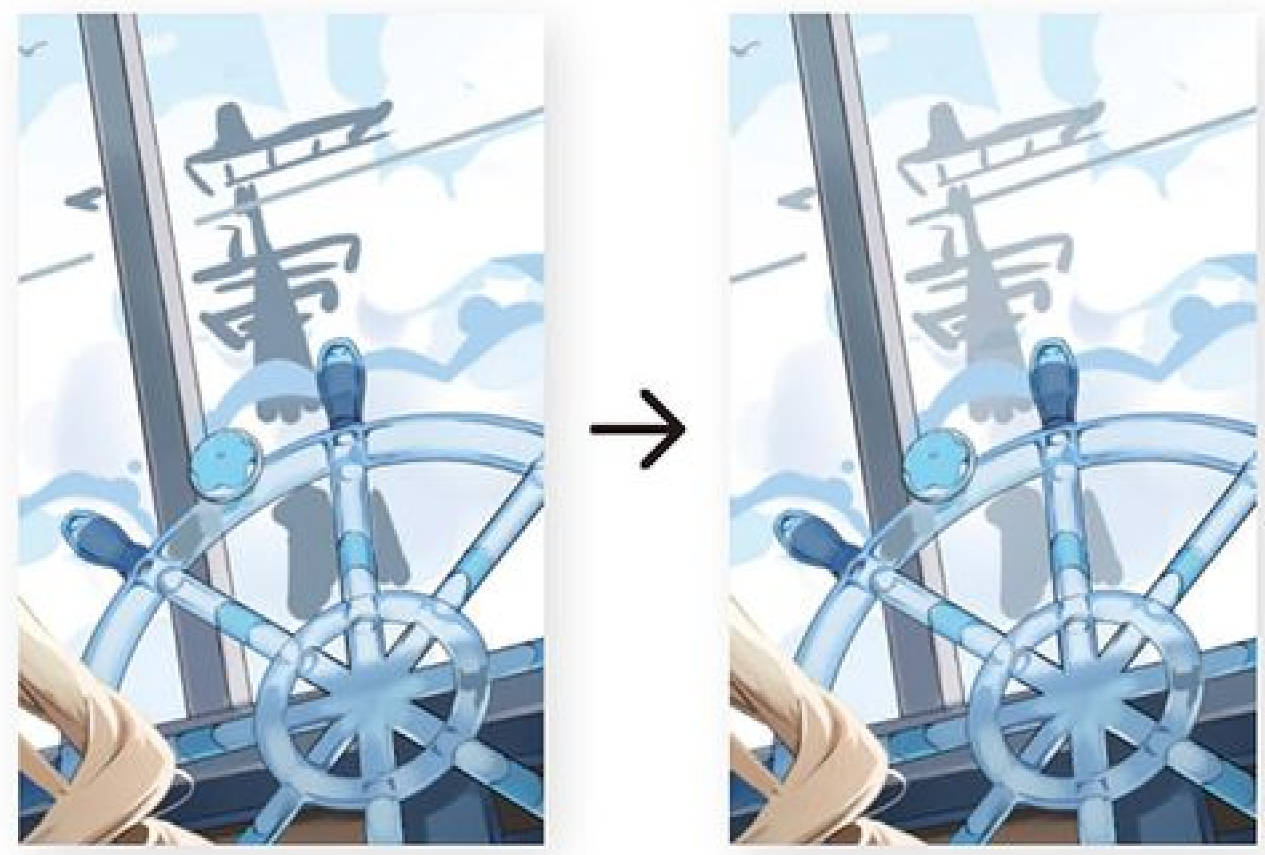

②「ペン」ツールの「丸ペン」を選択し、ブラシサイズは「5」程度に設定しました


③フレームと窓ガラスの接合部分をラインを引いて表現しました（始点をクリックしてから「Shift」を押すと直線が引けます）。他の部分で接合部が見えるところは全てラインを引きました

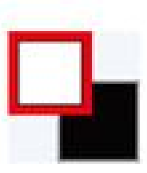
26 調整用のレイヤーから船のシルエットを切り取って下のほうに配置しておきます。



①一番上に作った「adjust plan」レイヤーから、船のラフを「選択範囲」ツールの「投げなわ選択」で囲んで「Ctrl+X」で切り取り、「Ctrl+V」で貼り付けて名前を「others」としました。不透明度を「60%」にしました


②船のシルエットラフをカット＆ペーストして不透明度を下げました。いったん非表示にしておきます

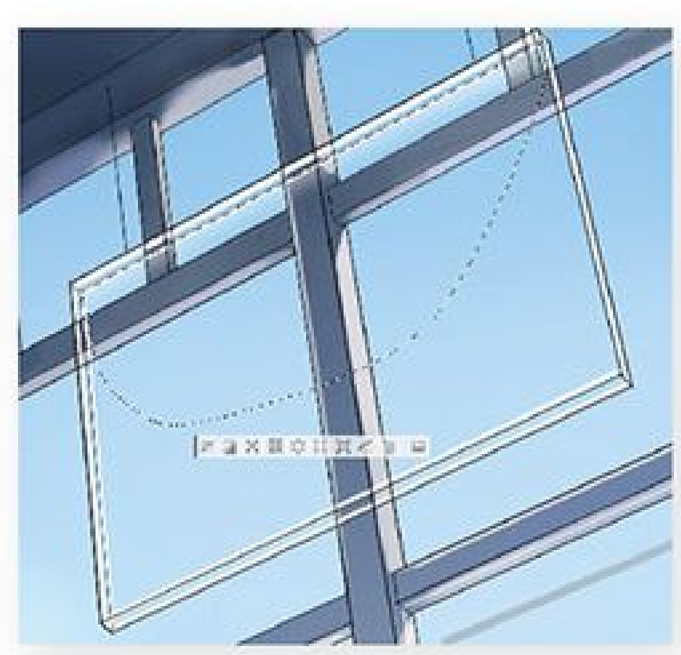
27 同じレイヤーに、右上の透明な看板も描画します。アクリルっぽく仕上げます。


①白色の描画色を選択しました


②「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「4〜6」程度に設定しました


③看板の直線部分にラインを描画しました


④「選択範囲」ツールの「投げなわ選択」を選択しました


⑤描画した直線部分のラインを含む辺を内側向きに囲んで選択します。選択後、「色混ぜ」ツールの「ぼかし」を選択して内側に向かってぼかしました。これを4辺全てに対して行います


⑥ぼかし終わったら、四隅を「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し少し濃くなるよう描画して整えました

28 看板後ろの柱の線画を薄くして、より不透明感を上げます。



①「senga back」レイヤーフォルダーの中の「senga back2」レイヤーを選択して「透明ピクセルをロック」をオンにしました



②「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ブラシサイズは「50」程度に設定しました

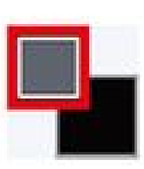


③同じ白色の描画色を使って看板裏の柱の線画が薄くなるように軽く描画しました（線画レイヤーの合成モードは「乗算」なので、白色を描画すると消したように見えます）

29 看板を上から下げているチェーンを描画して、看板の不透明な感じをもう少し加えます。



①「window pattern」レイヤーを選択しました



②描画色を選択しました



③「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「12」程度に設定しました



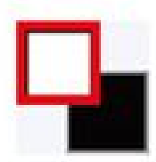
④チェーンを描画しました



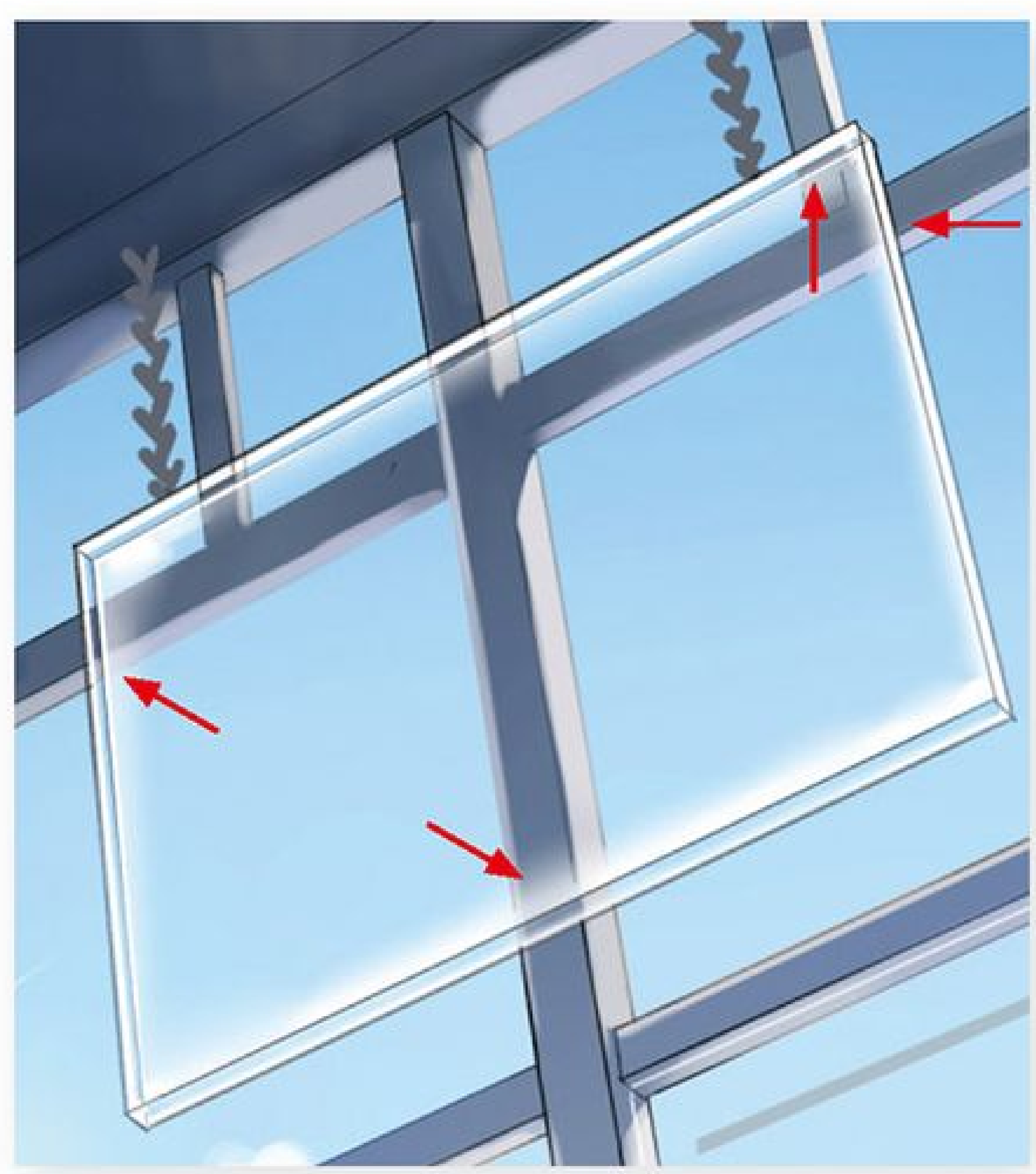
⑤「senga back2」レイヤーを選択しました



⑥「消しゴム」ツールの「ざっくり」を選択してチェーンの線画（線のみ）を削除しました

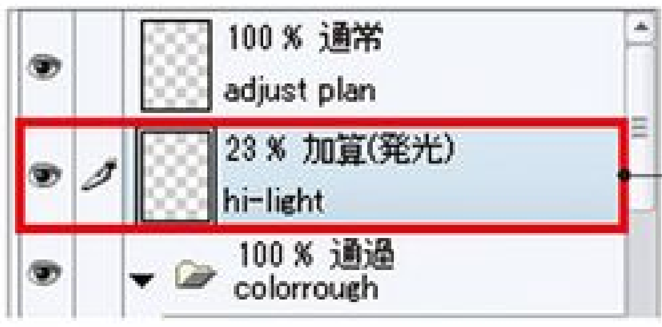


⑦白色の描画色を選択しました。「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「6」程度に設定しました

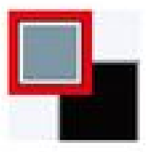


⑧線画が濃すぎて半透明に見えない部分に描画しました

30 舵と鍵にハイライトを描画します。



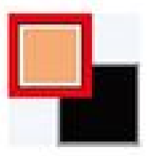
①「hi-light」レイヤーを選択しました



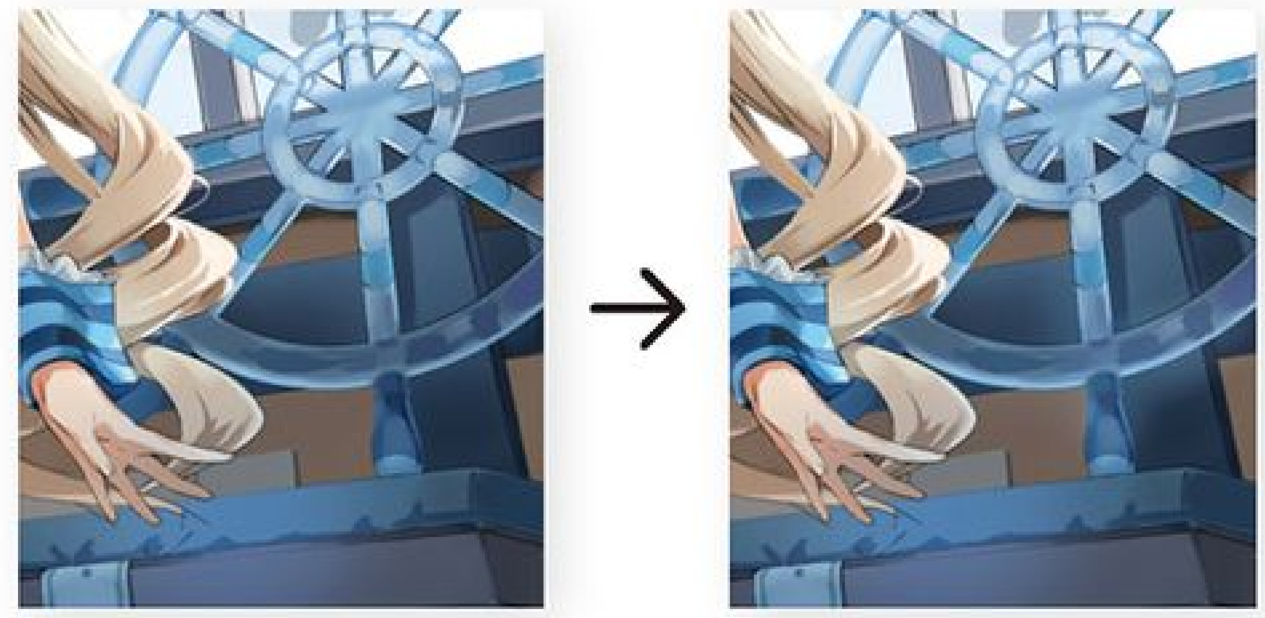
②舵のハイライト用の描画色を選択しました



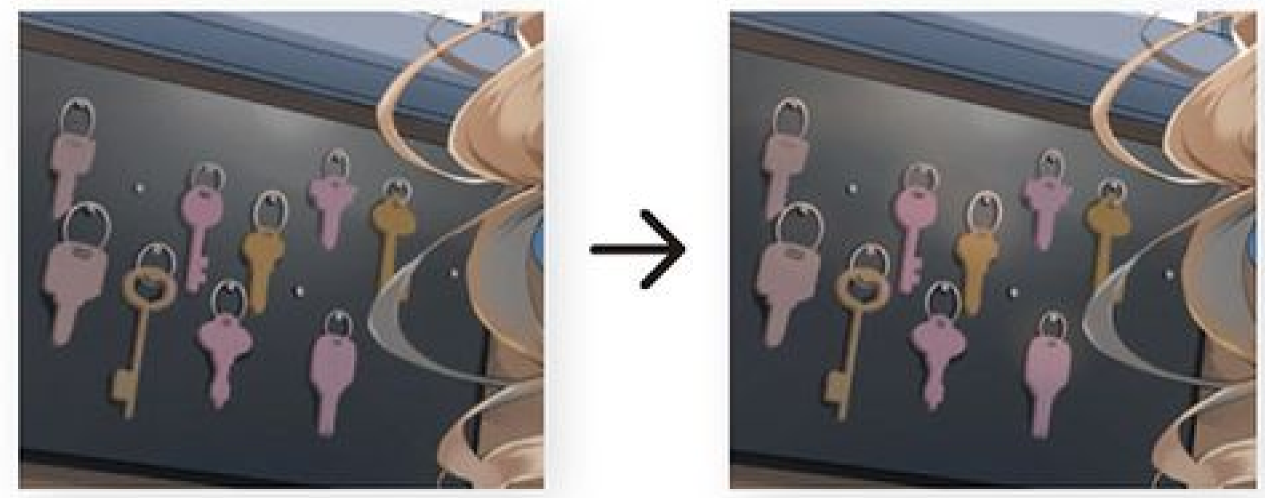
③「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ブラシサイズは「170」程度に設定しました



⑤鍵のハイライト用の描画色を選択しました



④舵の下部分にハイライトを加えました



⑥鍵の各キーリングのあたりにハイライトを加えました

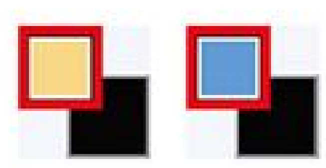
31 キャラクター周りも、そのままにしていた部分や検討中だった部分を仕上げます。パンツのチェック柄を描画しましょう。



①「bottom-check」レイヤーを「girl」→「mask」レイヤーフォルダーにある「blue」レイヤーの上に配置し「下のレイヤーでクリッピング」をオンにしました



②「shadow2」レイヤーの下に配置したため、全体的にチェック柄が薄く表示されました



③「スポイト」ツールでチェック柄の黄色とブルーの描画色を選択しました



④「ペン」ツールの「丸ペン」を選択し、ブラシサイズは「3～5」程度に設定しました



⑤ゆがんでいた柄を、描画しなおしました

32

パンツの影の明度と形を修正して、肌に落ちるフリルの影とうまくつながるようにします。



↓



③影を調整したい部分を「選択範囲」ツールにある「投げなわ選択」で囲み、「編集」メニュー→「色調補正」→「色相・彩度・明度」を選択し、開いた「色相・彩度・明度」パネルで、明度の数値を「35」程度まで上げました



①「bottom-check」レイヤーの上の「shadow2」レイヤーを選択しました



②肌に描き込んである影とフリルから落ちる影などを考えると、図のように影が落ちるはずなので、影を調整します

33

髪型も検討途中でそのままだったので、ここで修正します。結局、検討した時の少し髪のボリュームを落とした状態にしました。



①「hair」レイヤーを選択して、髪のボリュームを修正しました



②「shadow+」レイヤーを選択して、影を修正しました



③「girl」レイヤーフォルダーにある「senga girl」レイヤーを選択して、髪の線画を修正しました



④ボリュームを落とす前の状態です



⑤検討用レイヤーを一番上に作り、描画でボリュームを一時的に隠している状態です

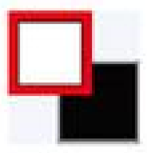


⑥修正後の状態です。ほぼプラン通りに修正しています。検討用の「adjust plan」レイヤーは非表示にしておきます

34 窓の外の空もきちんと描画しましょう。雲の影は空のブルーが雲の陰にも反射されると考えて、影色のグレーにも空色を加えます。



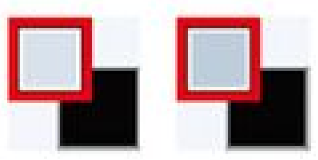
①「sky」レイヤーを選択しました



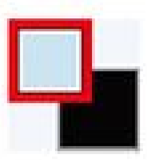
②白色の描画色を選択しました。



③「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは適宜変更して雲の形を整えました



④グレーの明暗の描画色を選択しました。同じ「不透明水彩」で雲の影色を描画しました



⑤空色の描画色を選択しました。同じ「不透明水彩」で雲の影色を描画しました



⑥「色混ぜ」ツールの「ぼかし」を選択し、ブラシサイズは適宜変更しぼかしました



↓



↓

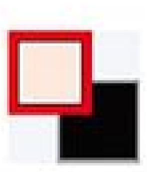


⑦少しずつ雲を描画して仕上げました。また窓の中段に描画したグレーのラインは邪魔に思えたので「window pattern」レイヤーから削除しています

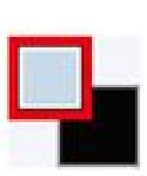
35 キャラクターの肌とスカート、背景にハイライトを加えます。



①「lig」レイヤーを選択しました



②肌のハイライトの描画色を選択しました。「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「10」程度に設定してももにハイライトを描画しました



③スカートのふちと、舵やリボンのハイライトの描画色を選択しました。「ペン」ツールの「丸ペン」を選択し、ブラシサイズはスカートのふちやリボンが「5」程度、舵が「10」程度に設定して描画しました



④ももにハイライトを描画して、「色混ぜ」ツールの「ぼかし」でぼかしました。スカートのふちにも細くラインを加えました

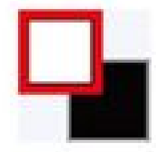


⑤舵のハンドルがより透明な雰囲気が出るように、ハイライトを加え、リボンの曲がる部分にも描画しました

36 同じレイヤーに、十字に輝くような光の強調を加えます。



③帽子のつばのふちにハイライトを加えました



①白色の描画色を選択しました

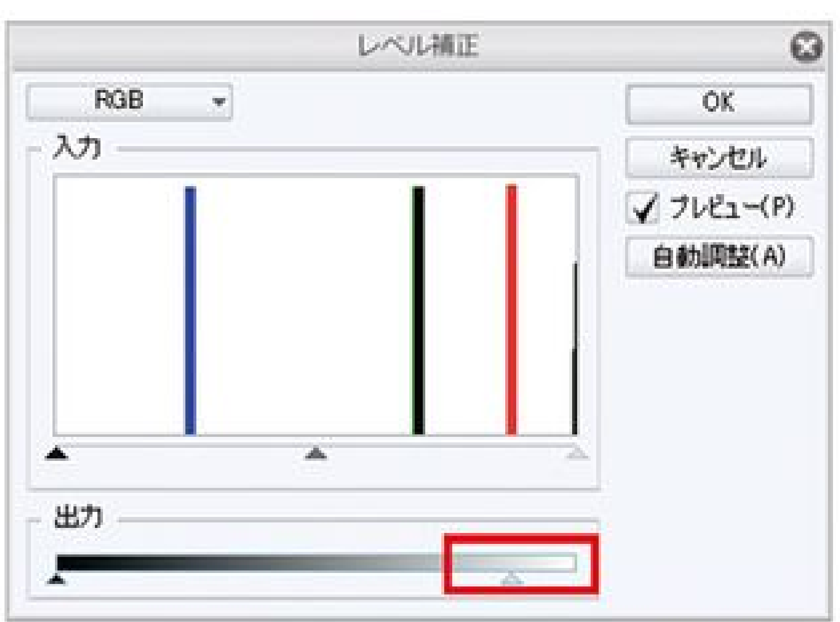


②「ペン」ツールの「丸ペン」を選択し、ブラシサイズは「5」程度に設定しました



④十字のラインを描画しました。交差する点は丸く描いています。またラインの端を「消しゴム」ツールで少し削除して輝きを表現しました。黄色い飾りにも上側にハイライトを加えました

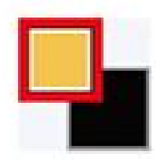
37 同じレイヤーに、帽子のつばの内側にも黄色い飾りを加えます。描画後に他と色を馴染ませるために、明度の調整をします。



⑤「編集」メニュー→「色調補正」→「レベル補正」を選択し、「出力」のスライダを左に少し寄せました



⑥明度を調整し、「レイヤー移動」ツールで位置を調整しました



①黄色の描画色を選択しました



②「ペン」ツールの「丸ペン」を選択し、ブラシサイズは「5」程度に設定しました



③帽子のつばの内側に黄色い飾りを描画しました



④黄色が明るすぎるため、明度を調整します。「選択範囲」ツールの「投げなわ選択」で飾り部分を選択しました

38

窓の波形ステッカーも逆光を受けるはずなので、該当部分を選択して明度を下げます。雲の影色を描画したため、波形と雲が馴染んでしまっている状態だったのが、こうすると、雲との明度の対比ができて、もっと見えやすくなり、雲との距離感も感じられます。



①「window pattern」レイヤーを選択しました



②「選択範囲」ツールの「投げなわ選択」を選択しました



④明度の調整後「Ctrl+X」で選択範囲をカットし、「Ctrl+V」で貼り付けて、名前を「window pattern2」としました



↓



③「投げなわ選択」で波形の部分を囲み、「編集」メニュー→「色調補正」→「レベル補正」を選択し、先ほどの帽子の黄色い飾り部分と同様に「出力」のスライダを左に少し寄せて、明度の調整をしました

39

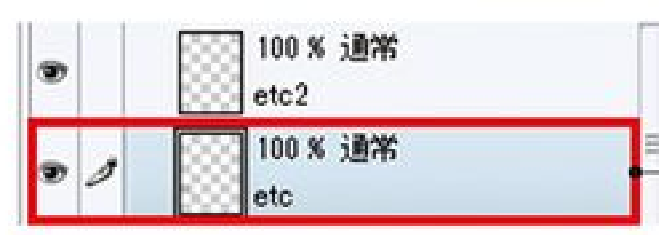
鍵と本棚やプレートも、同様にしてそれぞれの明るさを強調しました。



④「chair+window-text」レイヤーを選択しました



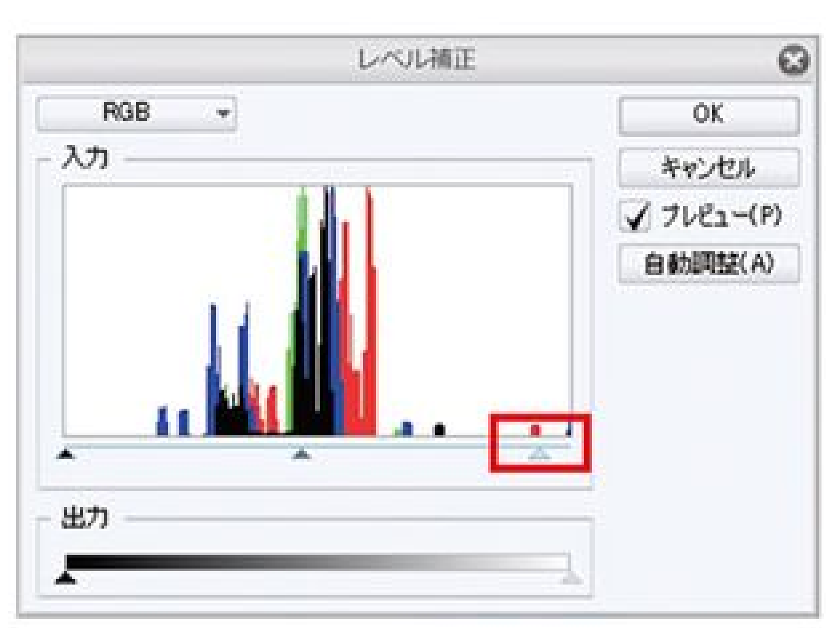
⑤「選択範囲」ツールの「投げなわ選択」を選択して、本棚とプレートの部分を囲みました



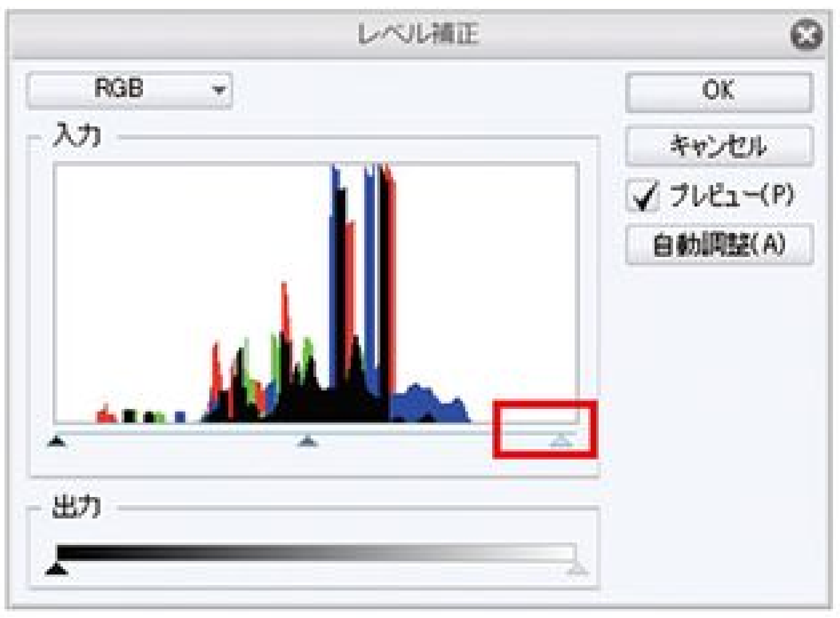
①「etc」レイヤーを選択しました



②「選択範囲」ツールの「投げなわ選択」を選択して、鍵の部分を囲みました



③「編集」メニュー→「色調補正」→「レベル補正」を選択し、「入力」のスライダを左に少し寄せました



⑥「編集」メニュー→「色調補正」→「レベル補正」を選択し、「入力」のスライダを左に少し寄せました

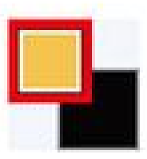


⑦鍵、本棚、プレートを「レベル補正」で調整しました

40 キャラクターと背景の壁の間に、明るめの色で薄く描画を加えて、背景との距離感や、キャラクターのシルエットをもう少し目立たせます。



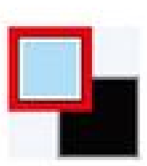
①「girl」レイヤーフォルダーの下に新規ラスターレイヤーを作成して名前を「between」としました



②明るいオレンジ系の描画色を選択しました



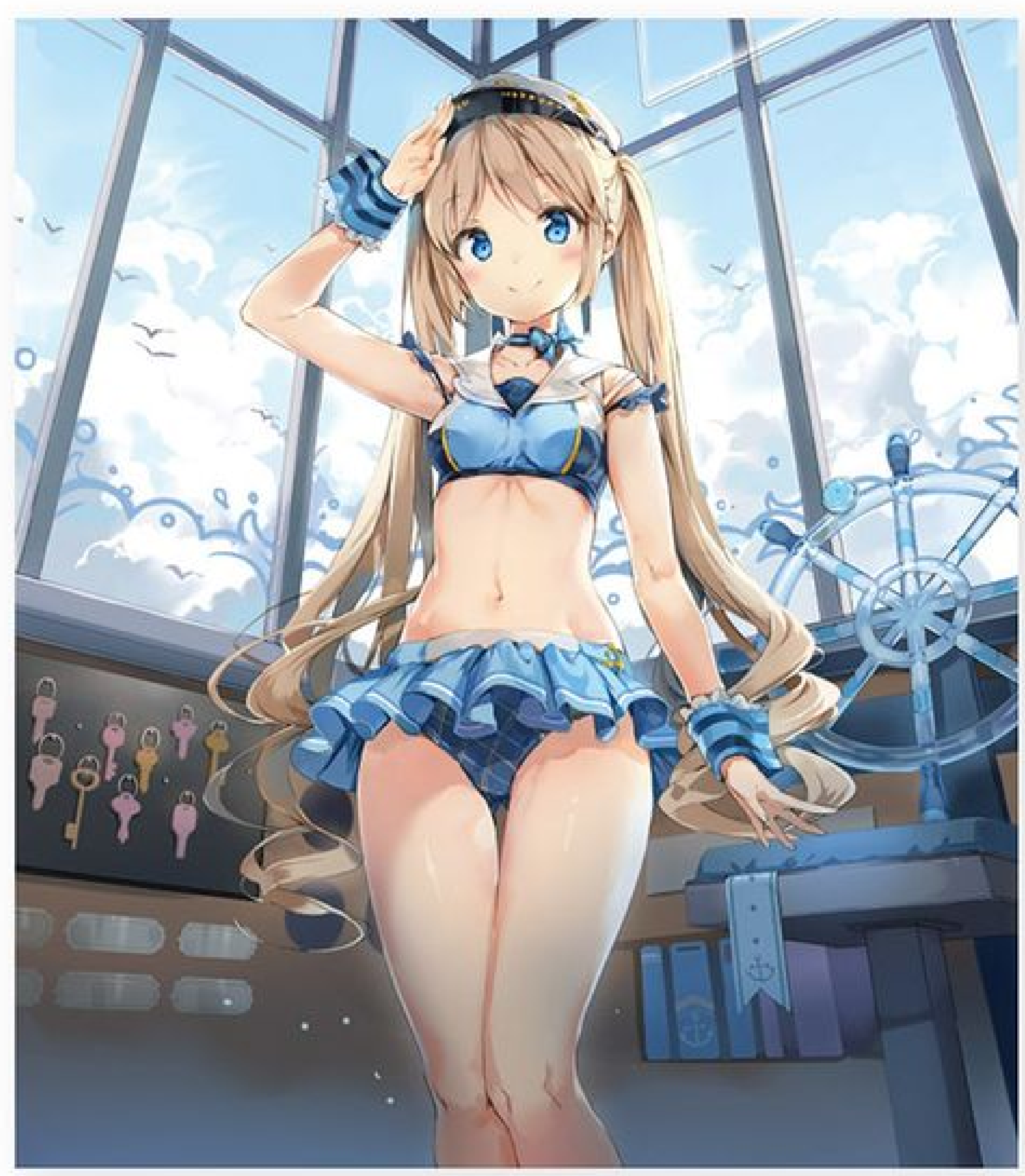
③「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ブラシサイズは「200」程度に設定して右の髪と足に描画しました



④明るい空色の描画色を選択しました。同じ「エアブラシ」ツールを使って、左手と腰の部分に描画しました

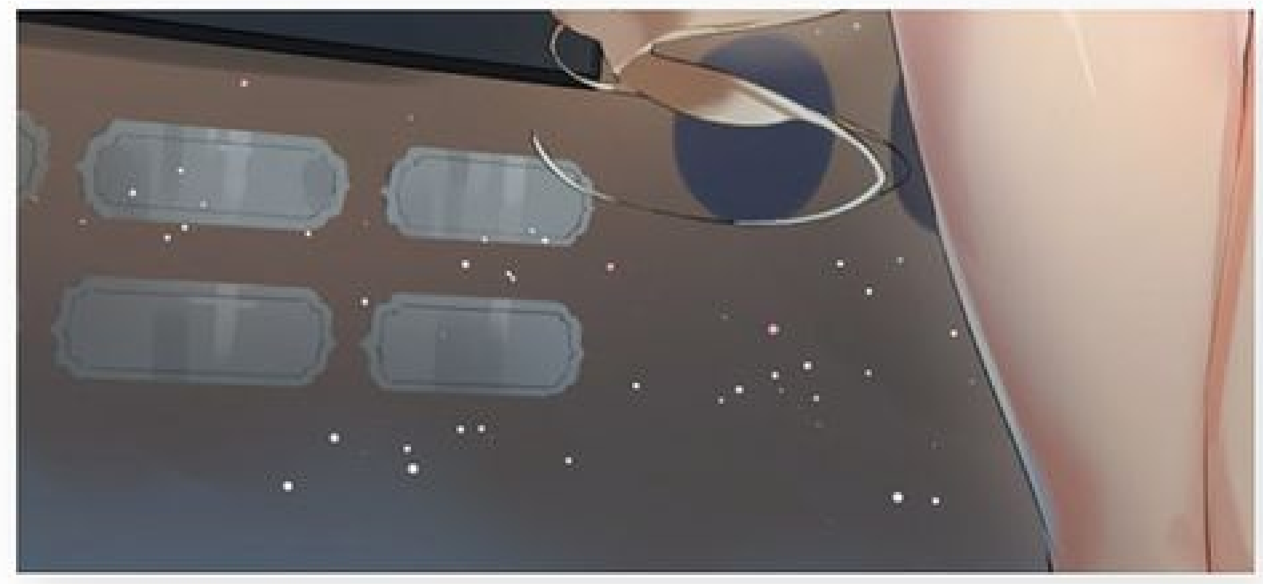


↓



⑤「エアブラシ」ツールで薄く描画を加えました。レイヤーの配置的に、背景とキャラクターの間に描画したことになります

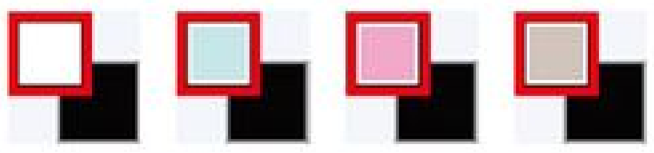
仕上げ



01 きらきらする表現として、足下に白や空色、ピンク、黄色などのドットを描画します。



①「hi-light」レイヤーの上に新規ラスターレイヤーを作成して名前を「glitter」としました



②白や空色、ピンク、黄色などの描画色を選択しました



③「ペン」ツールの「丸ペン」を選択し、ブラシサイズは「5～15」程度に設定しました



④色やサイズを変えながら、ランダムに点を描画しました

02 全体を見て、足りないと感じた部分にハイライトをもう少し加えます。



①「hi-light」レイヤーの上に新規ラスターレイヤーを作成して名前を「hi-light2」とし、合成モードを「加算（発光）」として、描画後、不透明度を「50%」にしました



→



②「エアブラシ」ツールの「柔らか」で左のようにハイライトを加えました（一時的に合成モードを「通常」にし背景をグレーで塗りつぶしています）。足下にも少しハイライトを描画しています

03 鍵をかけているボードが少し地味に思えたので、ラインを入れます。



①「back2」レイヤーの上の「shadow1」レイヤーを選択しました

②ブラウン系の描画色を選択しました

③「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「7」程度に設定しました



④始点をクリックしてから「Shift」を押して直線を引きました

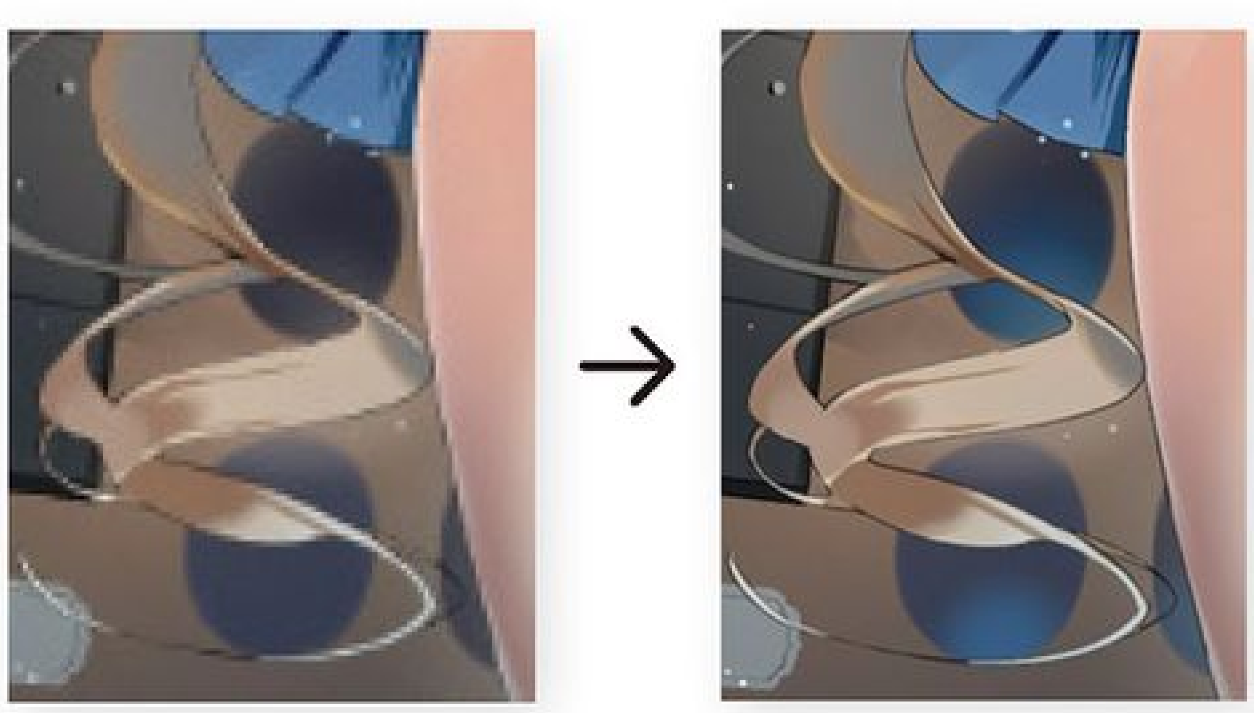
04 鍵の右下がそのままだったのですが、ここには星座盤のようなものを貼りたいと思ったので、描画します。



①「chair+window-text」レイヤーの上にある「color1」レイヤーを選択しました

②明暗のブルー系の描画色を選択しました

③「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ブラシサイズは「130」程度に設定してそれぞれの盤の右上に濃い描画色、下に明るい描画色で描画しました

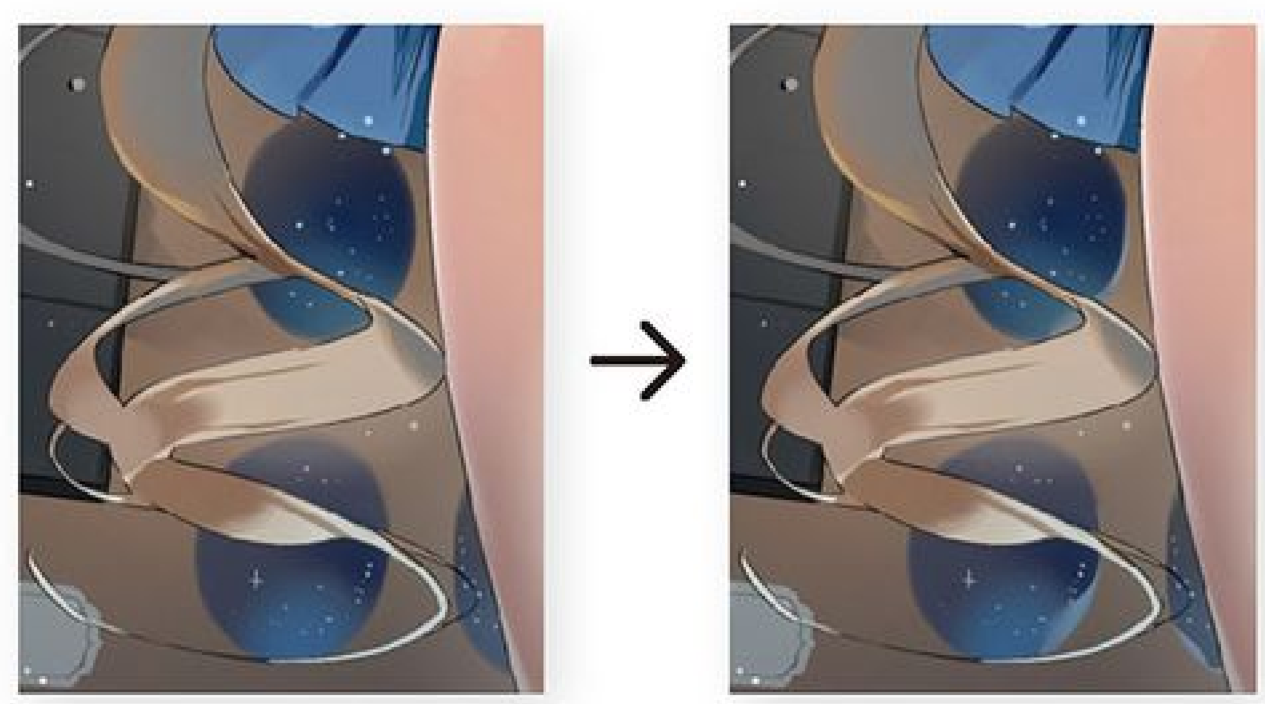


④星座盤のベースを描画しました

⑤ブルー系の描画色を選択しました

⑥「ペン」ツールの「丸ペン」を選択し、ブラシサイズは「5〜9」程度に設定して星座盤の星を描画しました

⑦ブルー系の描画色を選択しました。同じ「丸ペン」を選択し、ブラシサイズは「12」程度に設定して盤の右下にハイライトを描画しました



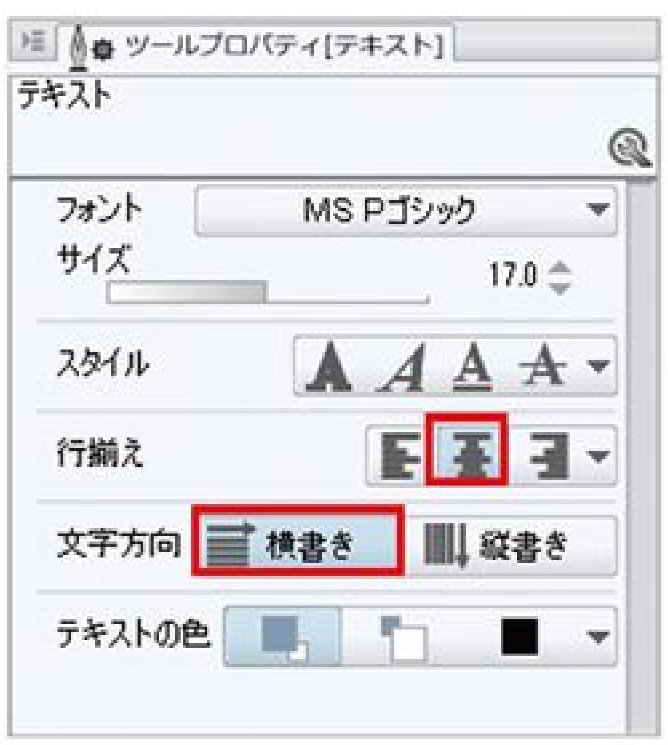
⑧描画後、「色混ぜ」ツールの「ぼかし」でハイライトを少しぼかしたら星座盤の完成です

05

窓のテキストも描画します。手描き感を出したかったことと、マッチするフォントが見つからなかったので、「テキスト」ツールで「Valet parking」と書いたものをトレースすることにしました。「Valet parking」（係員つき駐車サービス）と書いた理由は、カラーラフ段階から「船乗りの女の子だったら良いな」と思っていて、「じゃあ、船を代理停泊してくれる女の子だったら面白いかも」と考えたからです。



①「テキスト」ツールの「テキスト」を選択しました



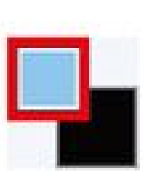
②ツールプロパティパレットの行揃えで「中央揃え」を、文字方向で「横書き」を選択しました



③「Valet parking」と中央揃えでテキストを入力してから、レイヤーの不透明度を下げました



④「window pattern2」レイヤーの上に新規ラスターレイヤーを作成して名前を「window pattern3」としました



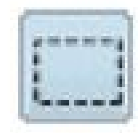
⑤空色の描画色を選択しました。「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「10」程度に設定しました



⑥テキストをトレースしました。トレースが終わったらテキストの上に水滴のマークも描画します



⑦「window pattern3」レイヤーを選択し「Ctrl+A」で全選択し「Ctrl+V」でコピーして、元レイヤーは非表示にしておきます



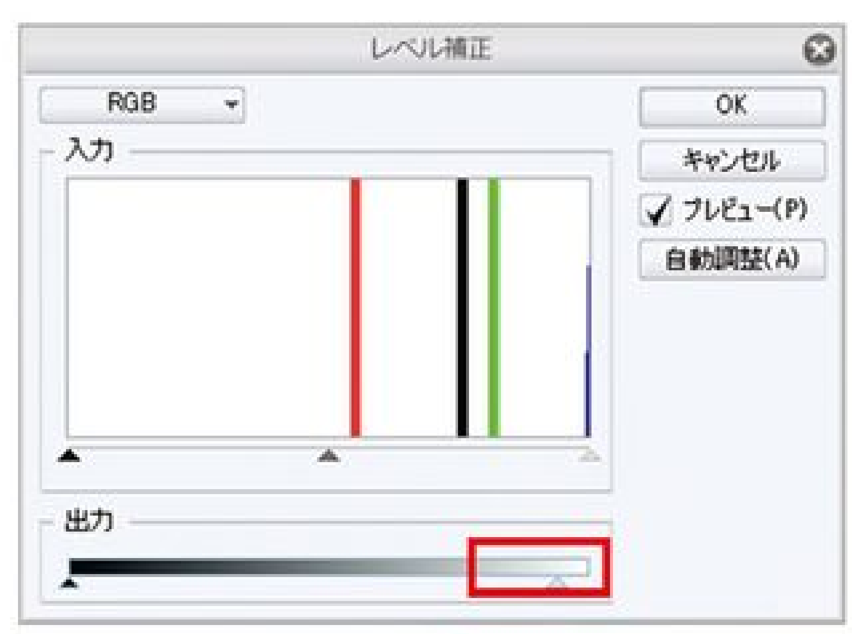
⑧「選択範囲」ツールの「長方形選択」を選択しました



⑨マークとテキストを囲んで選択しました



⑩「編集」メニュー→「変形」→「自由変形」を選択して窓枠を遠近のガイドにして変形しました。左側の窓に対しても同様に行い、変形後のレイヤーは結合して1つにまとめておきます

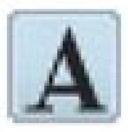


⑪変形後、1つにまとめたレイヤーを選択し、「編集」メニュー→「色調補正」→「レベル補正」を選択し、「出力」のスライダを左に少し寄せました



⑫窓のテキストも波形ステッカー同様に逆光を受けて少し暗くなっているはずなので、明度を調整しました

06 右上のアクリル看板も同様にして仕上げます。ただし、アクリル看板の文字は少し透明感を出したほうが良いので合成モードを調整します。



①「テキスト」ツールの「テキスト」を選択しました。「Valet parking」と同様に設定して「BON VOYAGE」と書きました



②「window pattern3」レイヤーを選択して表示しました



③「ペン」ツールの「丸ペン」を選択し、ブラシサイズは「10」程度に設定して「Valet parking」と重ならないような位置でテキストをトレースしました



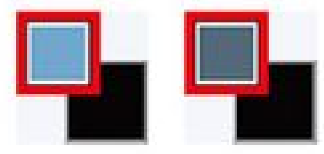
④描いたテキストを「選択範囲」ツールの「投げなわ選択」で選択し「Ctrl+C」でコピーし「Ctrl+V」で貼り付けてから「編集」メニュー→「変形」→「自由変形」を選択して、位置と形を合わせました



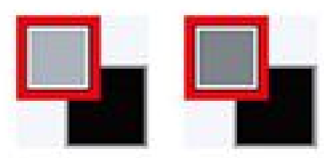
⑤「編集」メニュー→「色調補正」→「レベル補正」を選択し、「出力」の左スライダを右端に寄せて色を白くしました



⑥描画したレイヤーを選択して「shadow2」レイヤーの下に配置し、合成モードを「加算(発光)」にして、不透明度を「40%」にしました



⑦ブルー系の描画色を選択しました。先ほどと同じ「丸ペン」で落書きを加えました



⑧グレーの描画色を選択しました。同じ「丸ペン」でテキストの中を描画しました

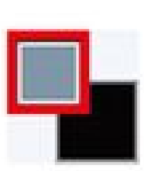


⑨文字だけだと地味だったので、落書きを加えました。また、テキストにグレーで加えた様子は左のようになります（一時的に合成モードを「通常」にし、不透明度も「100%」にした状態）。こうするともう少し文字が繊細に感じられます

07 窓の外の船もラフの状態だったので仕上げます。ここでも背景パースを意識しつつ描きます。



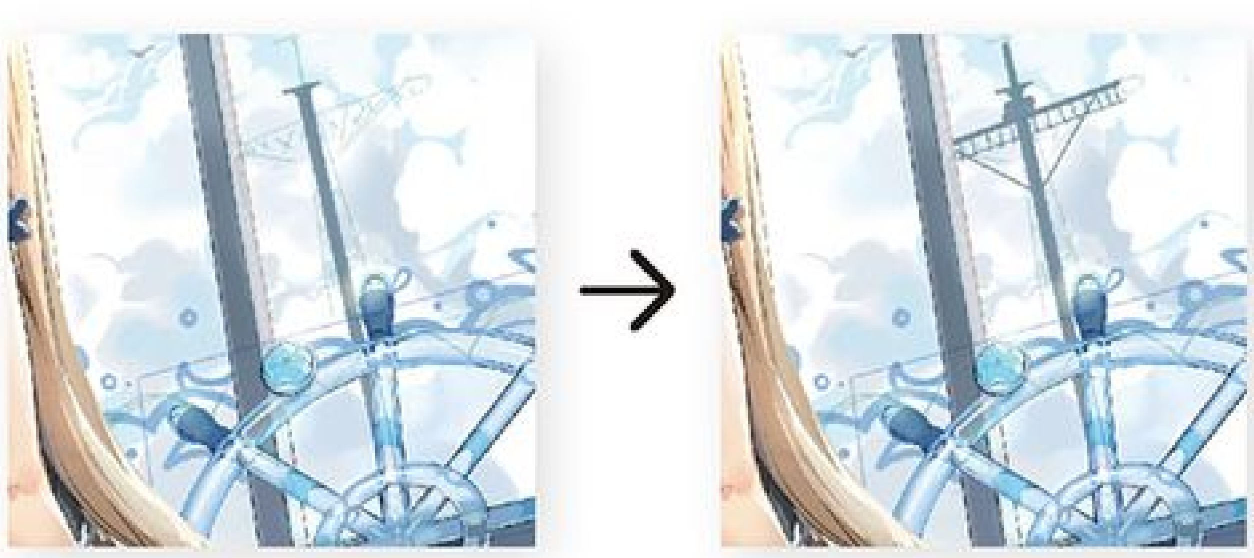
①「others」レイヤーを選択して表示しました



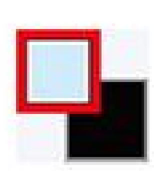
②ブラウン系の描画色を選択しました



③「筆」ツールの「水彩」にある「不透明水彩」を選択し、ブラシサイズは「17」程度に設定しました



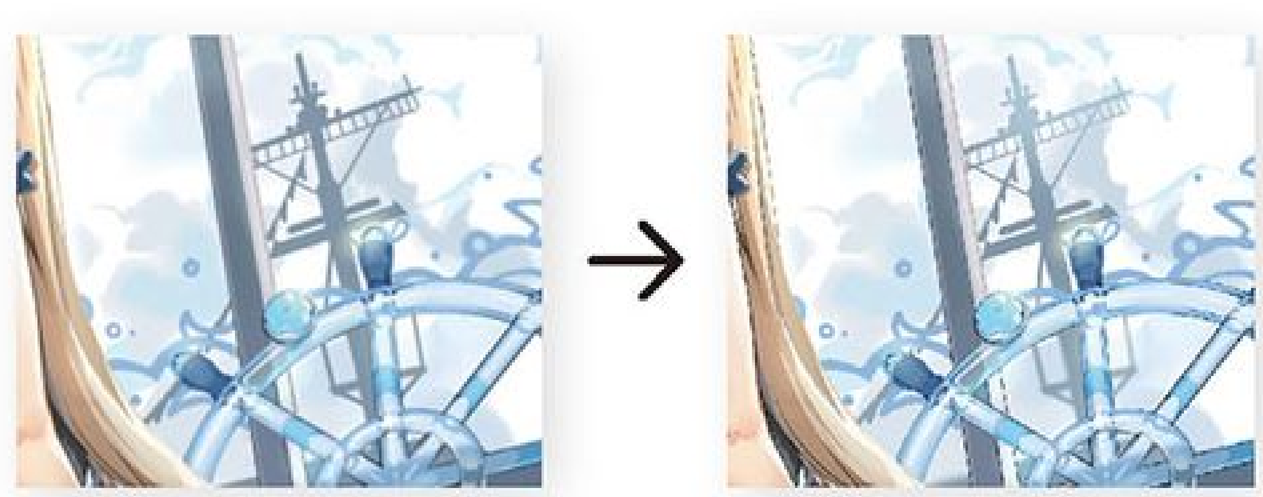
④「senga back」レイヤーフォルダーの中の「pers-backのコピー」レイヤーを表示して描画しました



⑤薄い空色の描画色を選択しました。「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ブラシサイズは「300」程度に設定して上部に描画しました



⑥「色混ぜ」ツールの「ぼかし」を選択し、ブラシサイズは「300」程度に設定して、下部をぼかしました



⑦描画後、「編集」メニュー→「変形」→「自由変形」を選択して、位置とサイズを調整しました。上部には空色を描画し、下部は「色混ぜ」ツールでぼかしました

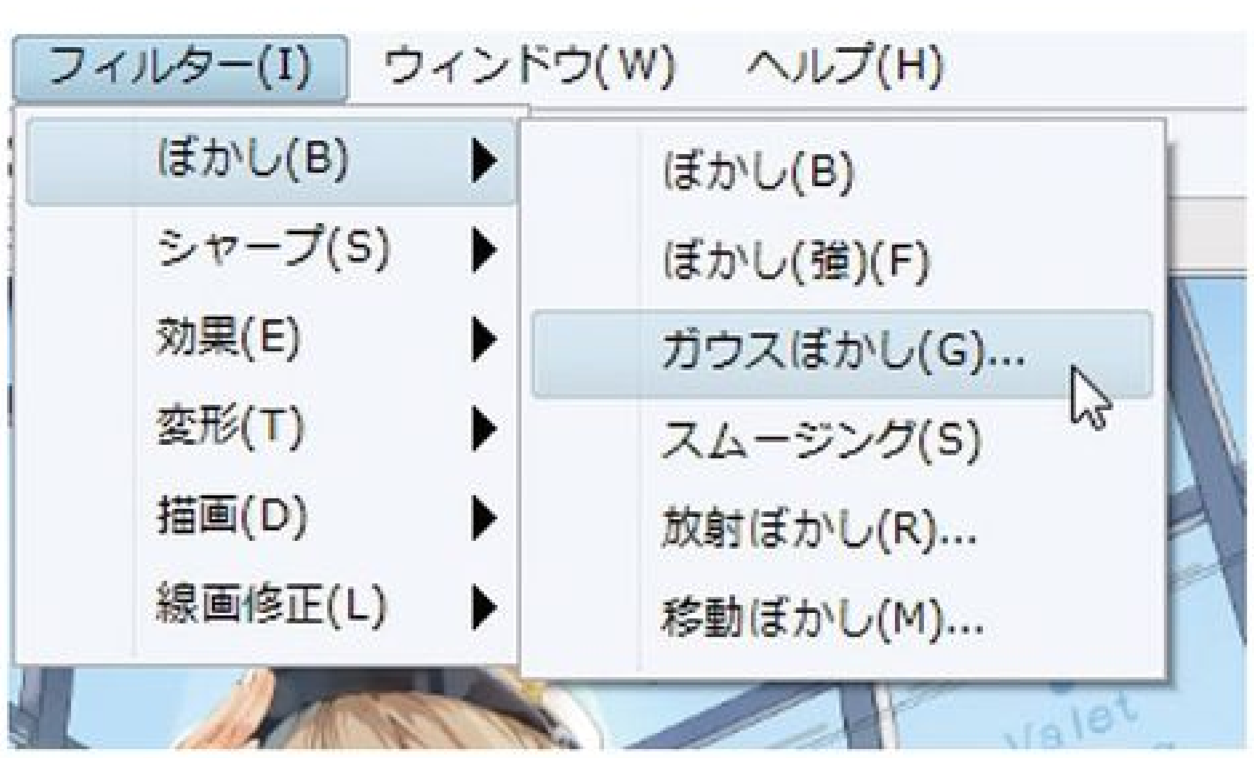
08 最後の仕上げをします。レイヤーを統合して複製し、キャラクターと青空以外をぼかします。



①「レイヤー」メニュー→「画像を統合」を選択して、1枚の画像にまとめました。この操作をするとレイヤーが残らないため、データを「別名で保存」するなどして複製しておいたほうが良いでしょう



②統合されたレイヤーを選択し、「レイヤー」メニュー→「レイヤーを複製」を選択してコピーしました。元のレイヤーは非表示にしておきます



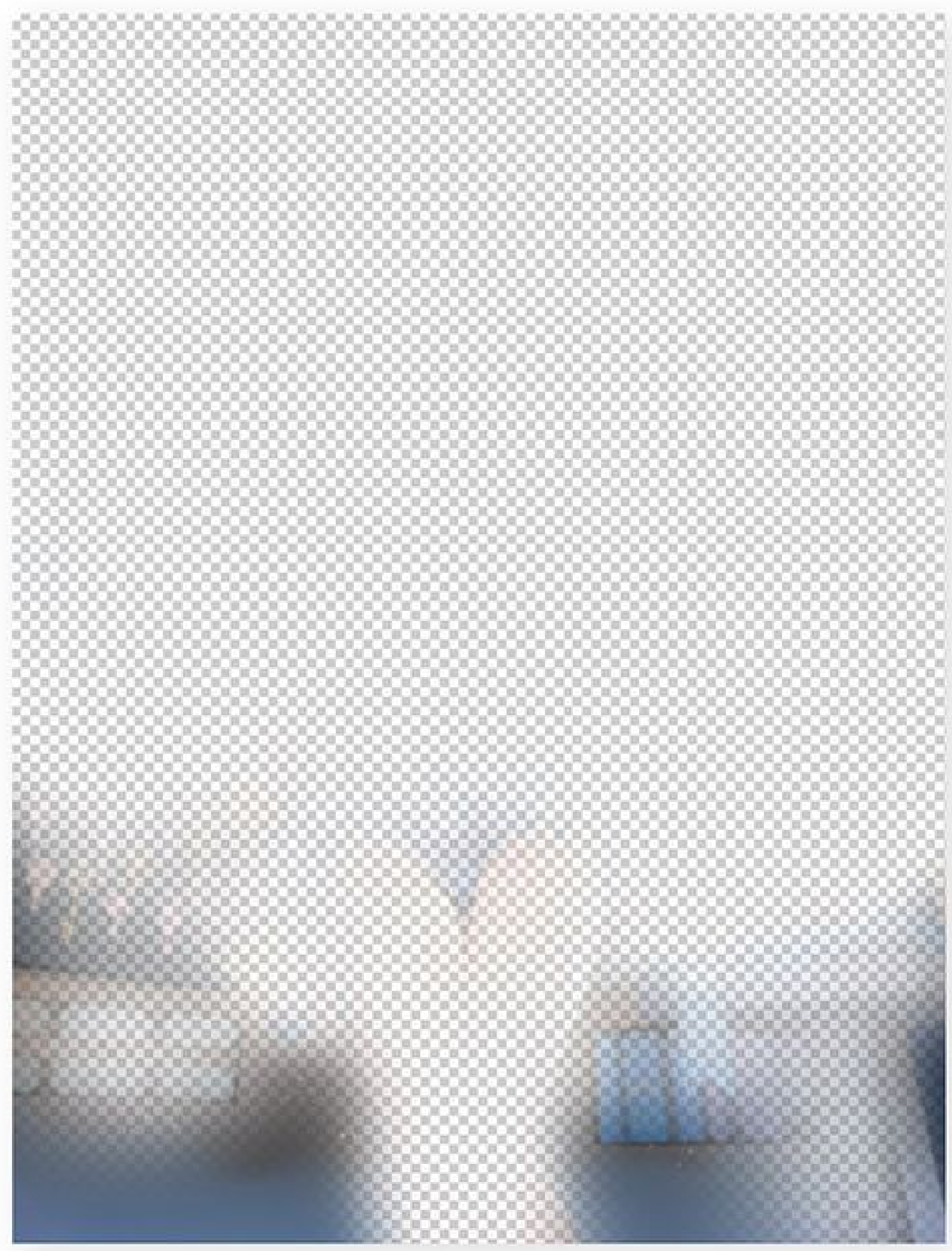
③「フィルター」メニュー→「ガウスぼかし」を選択しました



④「ガウスぼかし」パネルでぼかす範囲を「6」にしてぼかしました



⑤「消しゴム」ツールの「軟らかめ」を選択し、ブラシサイズは適宜変更しました



⑥キャラクターと青空以外にぼかし効果を適用したいので、ぼかしたい部分以外を削除しました。削除し終わったら、元のレイヤーを表示します

09 これで完成です。



Chapter. 04

カラー＆線画ギャラリー



CG Illustration Techniques

Illustration and Explanation By Anmi



















©GAINAX／放課後のプレアデス製作委員会
©Anmi／一迅社『放課後のプレアデス Prism Palette』1巻（一迅社／REXコミックス）





©GAINAX／放課後のプレアデス製作委員会『Febri Vol.29』表紙



あとがき

私は時々、「＊＊が描きたい」という気持ちより、「上手くなりたい」という気持ちで絵を描いてしまうことがありました。「上手くなりたい」というのも、絵を描くための立派な動機の1つなのですが、完成に至る前に疲れてしまったり、進歩がなく見えて自分にがっかりしてしまったりして、絵の動機なのに絵を支えられない時もありました。

私は、CGイラストを描き始めてもう10年以上経っていますが、その間で本当に自分の表現したいものを半分以上は表現できたと思うようになったのは、ここ5年くらいのことです。最初の5年は迷うばかりといった感じで、他の人のメイキングを見てもピンと来ないし、画力は思い通り上がらないし、CGイラストはやはり私に合わないかも……、とも思っていました。

しかしCGイラストの画力は、一度に上達するものではないと思います。なぜなら、たくさんの試行錯誤を経験し、色々な資料やケースを参考にして得たものの中で自分のスタイルに合うものを取捨選択し、消化するまでは、時間がかかって当然だからです。画力というものは、あまり上達できない自分のことをいつまで待っていられるのか？　という勝負なのかもしれません。

だから、できるだけ自分の今の地道な進歩を、楽しく、そして前向きに見守ることも大事だと思います。あらゆる経験は成長につながるので、焦ることなく、今の活動を楽しむことができれば、きっと自分を急かすよりたくさんの可能性に出会えると思います。

私だっていつも迷うし悩むし、勉強したいことがいっぱいあるので、仕事と仕事の間に勉強するための時間は必ず確保するようにしています。絵の勉強をする時期が苦しいだけの時間にならないように、自分の描きたいもの、なりたいものを想像しながら、現在の地道な活動をみなさんと一緒に楽しみたいと思います。

2016年6月　Anmi

Profile

Anmi（アンミ）

韓国出身。
日本に留学した時に、『ファンタジスタドール』のキャラクター原案・作画の仕事を受けてから、イラストレーターとして活躍し続けています。『放課後のプレアデス』（アニメ原画・漫画連載）や『ファンタジスタドール』（アニメキャラクター原案）をはじめ、ライトノベルのカバーイラストなどを手掛けるイラストレーターです。

Let's Make★Character【レッツ メイク キャラクター】

CGイラストテクニック vol.9

2016年8月19日　初版第1刷発行

[イラスト&解説] Anmi

[デザイン・DTP] Happy and Happy（甲谷 一 / 秦泉寺 眞妃）

[編集] 松山 知世

[発行人] 上原 哲郎

[発行所]
株式会社ビー・エヌ・エヌ新社
〒150-0022 東京都渋谷区恵比寿南一丁目20番6号
fax: 03-5725-1511 e-mail: info@bnn.co.jp
http://www.bnn.co.jp

[印刷] シナノ印刷株式会社

ISBN978-4-8025-1007-3
Printed in Japan